

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS

READY !

Año 1 · Número 4 · 795 pts · 4.7 euros

triple reportaje

Nintendo Show
Sony Party
ECTS 2001


heroes of M&M


f1 2001


nba street


mario kart SC


twisted metal black

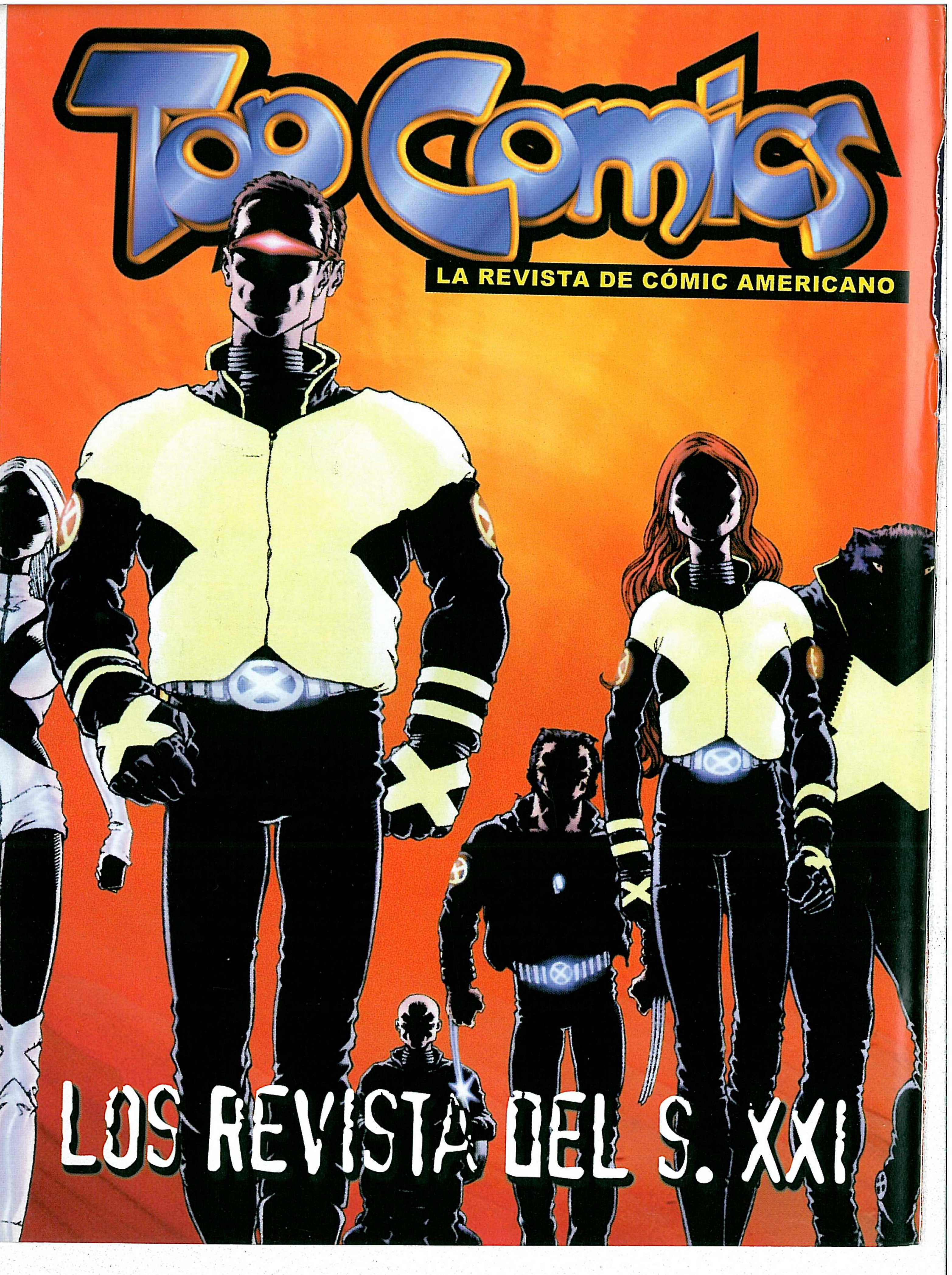
reportaje

EL BOOM DE LOS CIBERLOCALES

00004
8 414090 222266



MAX PAYNE


Top Comics
LA REVISTA DE CÓMIC AMERICANO
LOS REVISTA DEL S. XXI

READY !

número 4
11-01

Realización
Berserker S.L.

Coordinación de Filmación y Maquetación
Gabriel Sánchez-Trincado

Dirección:
Ramón Almagro

Jefe de Redacción:
Ricardo González

Tratamiento de Imágenes:
Pedro Almagro
Sergio Almagro

Diseño y Maquetación:
Ricardo González

Diseño del CD:
Pedro Almagro

Redacción:
Pedro Almagro *CLOSED*
Ricardo Pérez Pedrós *RIP*
Rufino Acosta *MANIAC BOY*
Carlos B. García
Josep Poquet *JOE*
Juan Ordóñez *MERCUCCIO VESPONTI*
Juan Elías Fernández Fabra *VLAD TEPES*
Diego García *MARCUS*
Ricardo *RICAR GONZÁLEZ*

Director de Producción
José García

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.

Impresión
Industrias Gráficas Printone S.A.

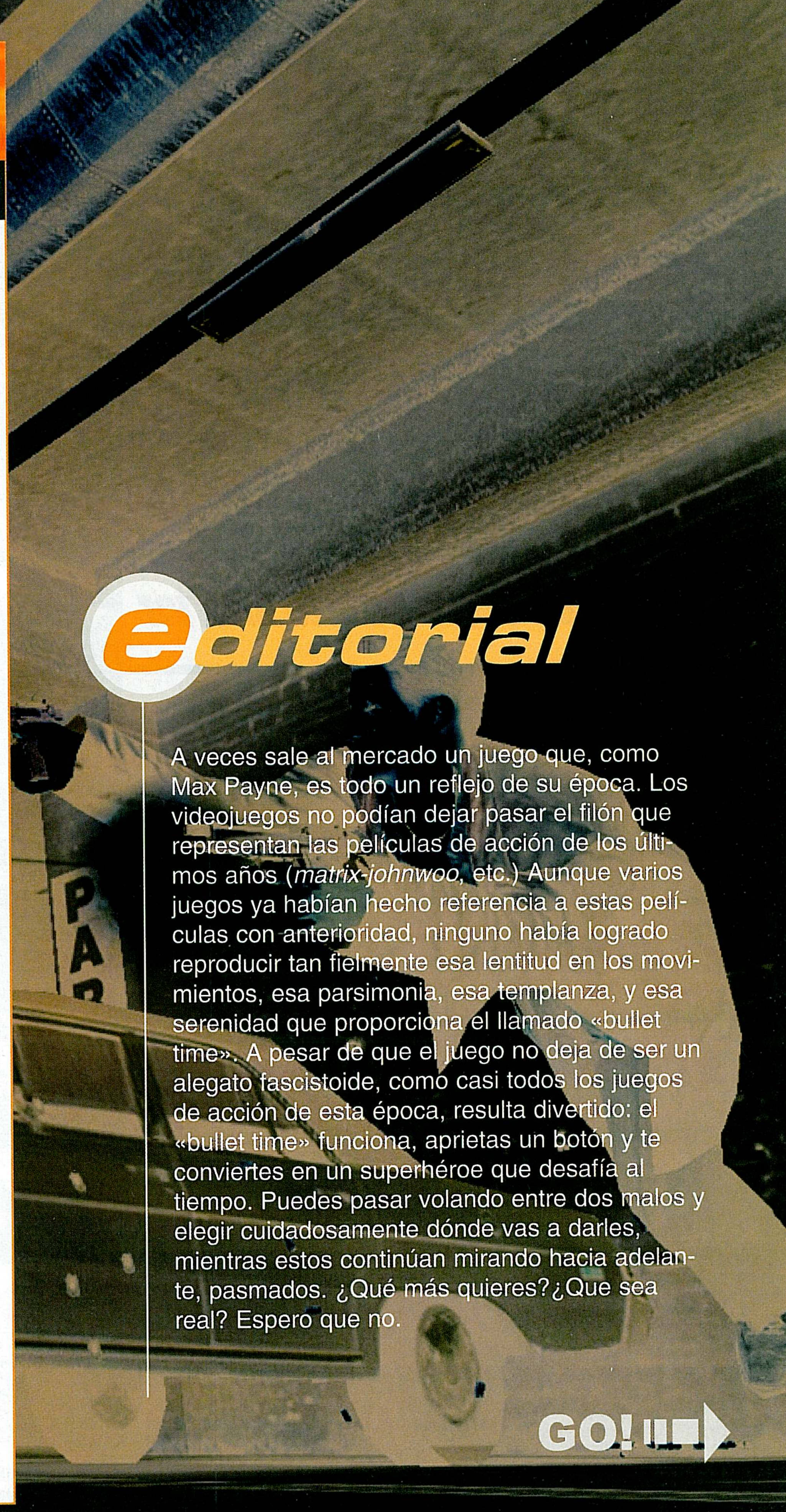
Duplicado de CD's
Sonopres S.A.

Depósito Legal
M-9469-2001

Distribución
Coedis S.A.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente
Albert Rodríguez
Directora General
María José Castro
Director Técnico
José García
Director Adjunto
Ramón Cardona



editorial

A veces sale al mercado un juego que, como Max Payne, es todo un reflejo de su época. Los videojuegos no podían dejar pasar el filón que representan las películas de acción de los últimos años (*matrix-johnwoo*, etc.) Aunque varios juegos ya habían hecho referencia a estas películas con anterioridad, ninguno había logrado reproducir tan fielmente esa lentitud en los movimientos, esa parsimonia, esa templanza, y esa serenidad que proporciona el llamado «bullet time». A pesar de que el juego no deja de ser un alegato fascistoide, como casi todos los juegos de acción de esta época, resulta divertido: el «bullet time» funciona, aprietas un botón y te conviertes en un superhéroe que desafía al tiempo. Puedes pasar volando entre dos malos y elegir cuidadosamente dónde vas a darles, mientras estos continúan mirando hacia adelante, pasmados. ¿Qué más quieres?¿Que sea real? Espero que no.

GO!

SUMARIO







Transworld Surf

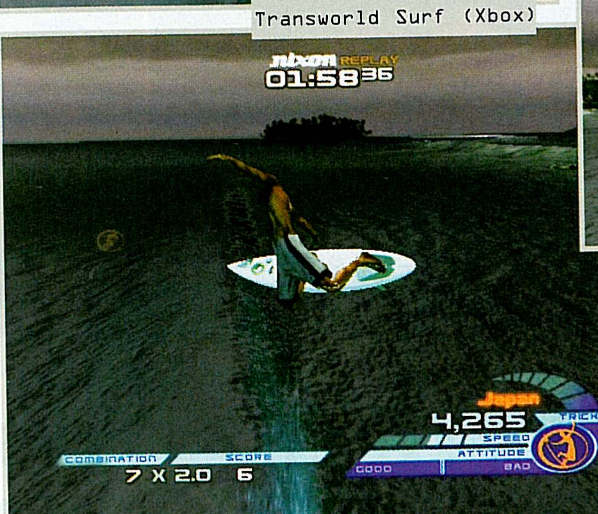
El mejor juego de surf desde... *¿California Games?*

No es que el surf sea uno de los deportes mejor tratados en el mundo de los videojuegos. No se sabe por qué razón nadie se ha atrevido a probar suerte y lanzar un juego de este tipo. **Transworld Surf** sorprende gratamente porque, para ser el primer juego serio de surf que hemos visto en años (algunos recordarán la prueba de las olas en **California Games**...), parece que va a conjugar como ningún otro la simulación con el puro entretenimiento arcade; es decir: que puede ser la bomba. No solo tendremos que aprender a controlar la tabla y a hacer piruetas más o menos «reales», sino que existen mejoras añadidas a la jugabilidad como son la realización de movimientos especiales, o *tricks,* en el aire y la inclusión de misiones con objetivos tales como salvar a unos delfines atrapados en una red, y todo ello sin hablar del modo 4 jugadores... El juego lo está programando la compañía **Angel Studios** para **Infogrames**, y se preve su lanzamiento para Noviembre de este mismo año.





Transworld Surf (Xbox)



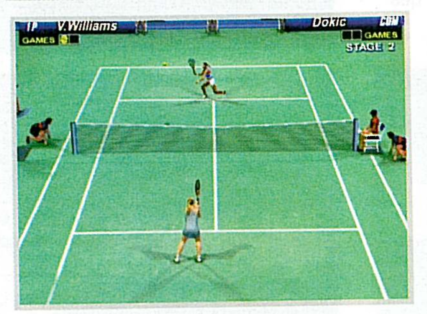




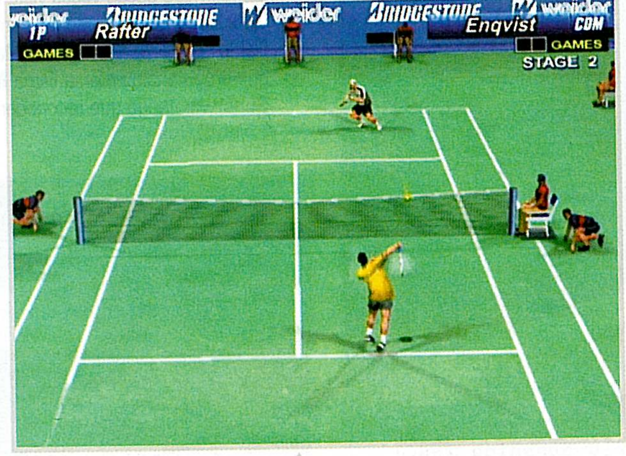
¿Con qué tipo de ola se puede llegar tan alto? Desde luego, con ninguna de las que aparecen en la pantalla. Afortunadamente, Transworld surf no es sólo un simulador.

Sega Sports Tennis 2K2

Llega la continuación del excelente Virtua Tennis



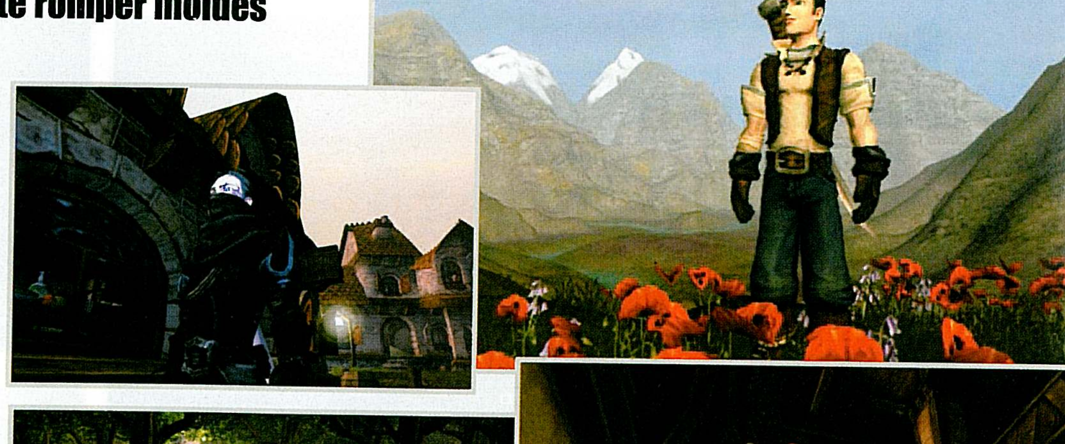
Esto es tennis de verdad. Y si no te gusta el tenis siempre puedes pasar de jugar y quedarte mirando fijamente a las esculturales hermanas Williams.



Si te gustó **Virtua Tennis**... -no, no. Empecemos de nuevo- Te gustó **Virtua Tennis**, por lo que sin duda te interesará saber que su secuela, **Tennis 2K2**, está casi a punto. Una de las novedades de este nuevo GD para **Dreamcast** es la posibilidad de jugar dobles mixtos, ya que incluye a un buen número de tenistas femeninas, entre ellas las hermanas Williams que, además, han prestado sus bonito body para figurar en la portada. Con juegos como este...¿Todavía hay alguien que piensa que la Dreamcast ha pasado a mejor vida?... ¡Ingenuos!

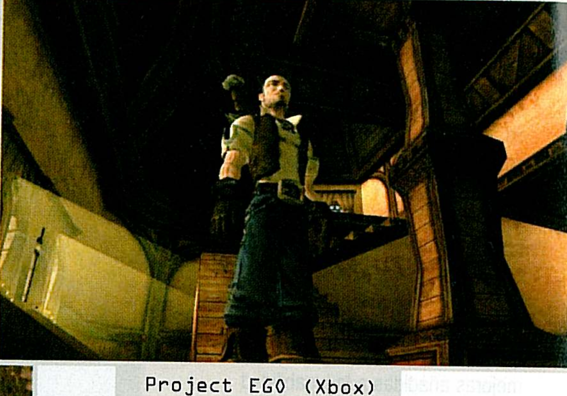
Project EGO

El RPG que promete romper moldes





Big Blue Box, una compañía inglesa, está enfrascada en el desarrollo de **Project Ego** (léase *proyect higo*), un RPG nada tradicional. En su diseño ha participado uno de los creadores de juegos más grandes de todos los tiempos: **Peter Molyneux** (Populous, Black&White...), lo cual quiere decir que no te vas a encontrar con las típicas historias pseudo-trascendentales que abundan en los RPGs de hoy en día, sino con algo realmente interesante y fuera de lo común. Los personajes, que comienzan siendo jóvenes, envejecen con el paso del tiempo, las heridas les causan cicatrices y los disgustos hacen que se les caiga el pelo. Si es que hasta se ponen morenos si les da mucho rato el sol. Pero no todo va a ser bueno: si quieres disfrutarlo tendrás que agenciarte una **XBox** cuando se ponga a la venta.



Project EGO (Xbox)

THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE

Mario y Zelda para Gamecube

Miyamoto presentó videos de los juegos en el Spaceworld

De nuevo en vanguardia, **Nintendo** presentó a los asistentes del Spaceworld dos de sus secretos mejores guardados: **Mario Sunshine** y **Zelda Gamecube**. La espectación que han levantado estos dos títulos sólo es comparable a la sorpresa que ha producido el nuevo Zelda. Mientras el diseño de **Mario** apenas ha sufrido variaciones (excepto la evidente mejora gráfica), el nuevo «*look*» de **Link** ha sorprendido a todo el mundo. Cuando todos esperaban ver a un Link mucho más realista, detallado y recargado (como el modelo que se utilizará para **Smash Brosh Melée**), Nintendo se ha sacado una as de la manga con este diseño de aspecto infantil y al que unos rasgos pintados le otorgan una expresividad pocas veces vista en un videojuego. Brillante, como siempre. Por lo que respecta al nuevo **Mario**, que provisionalmente se llama **Mario Sunshine**, tengo que reconocer que me ha dejado con los dientes largos: se mueve mejor que nunca por unos escenarios inmensos y lleva a la espalda un misterioso aparato que nos tiene intrigados a todos (¿qué será eso? ¿una cámara? ¿un





Mario Sunshine (NGC)

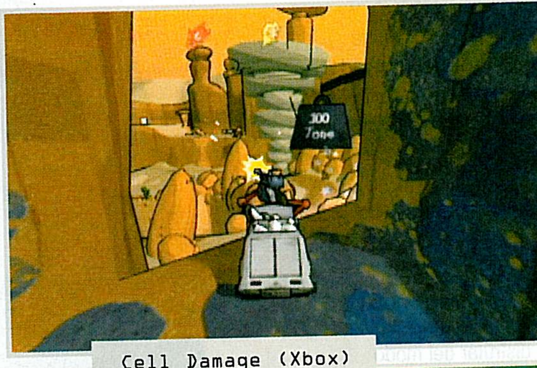




Cell Damage: violencia sobre ruedas

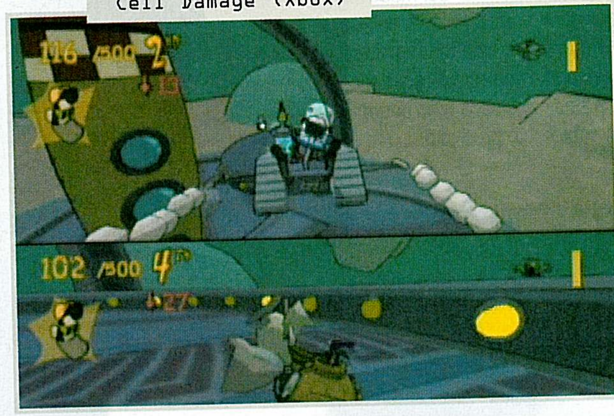
XBox ya tiene su réplica a Wacky Races

Bueno, no exactamente: en realidad, sus creadores, **EA Sports**, prefieren definirlo como una especie de Arena de **Quake 3** sobre ruedas, en el que venceremos a nuestros enemigos mediante el uso de armas (la mayoría muy absurdas, pero ahí está la gracia). A pesar de no centrarse en las carreras, su aspecto recuerda demasiado al de **Wacky Races** para **Dreamcast** y **PS2**. Su punto fuerte: el multijugador, por supuesto. Su fecha: Noviembre de este mismo año.



Cell Damage (Xbox)



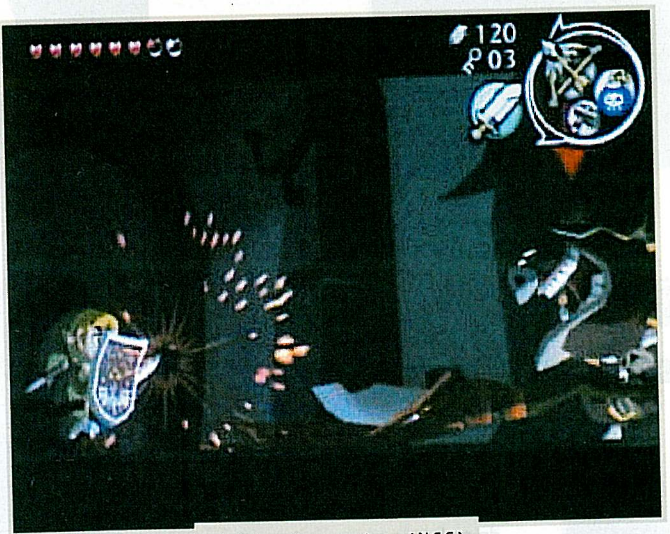


jetpac?...). Pero lo más importante de todo es que **Miyamoto** ha jurado y perjurado que cumplirá con las fechas previstas y que **Mario** y **Zelda** saldrán en Verano y en Navidades del 2002 respectivamente. Por cierto, podeis ver los videos en el CD de portada.









Zelda Gamecube (NGC)



FLASHAZOS

La compañía **BAM Entertainment** sacará al mercado americano un juego de lucha basado en la exitosa serie de dibujos animados **Las Supernenas** (las niñas que logran que Eric Cartman parezca una hermanita de la caridad). Este, que con toda probabilidad será el último juego de lucha para **Nintendo 64**, saldrá en el mercado americano pero no en el nuestro, a no ser que algún distribuidor se anime...



El **Nintendo Spaceworld** está dando mucho que hablar: entre los lanzamientos para **Gamecube** se encuentran:**Sonic Adventure 2**, **Soul Calibur 2**, y **Kirby Tilt'n Tumble**, que será el primer juego en utilizar el enlace que tiene la **Gamecube** con la **Gameboy Advance**. Y para la pequeña **Advance: King of Fighters**, **Street Fighter Alpha Upper3**, **Tekken**, **Guilty Gear X** y **Super Mario Advance 2**, una conversión de **Super Mario World** de **SNES** (¡ya era hora!) entre muchos otros que hacen augurar un futuro muy prometedor a ambas consolas.

Spiderman volverá a la **Playstation** tras su primer juegazo, esta vez presentando a **Electro** como supervillano. Parece ser que tras cada nuevo **Tony Hawk** va a salir un juego del hombre araña con el mismo motor gráfico: ¡ójala!

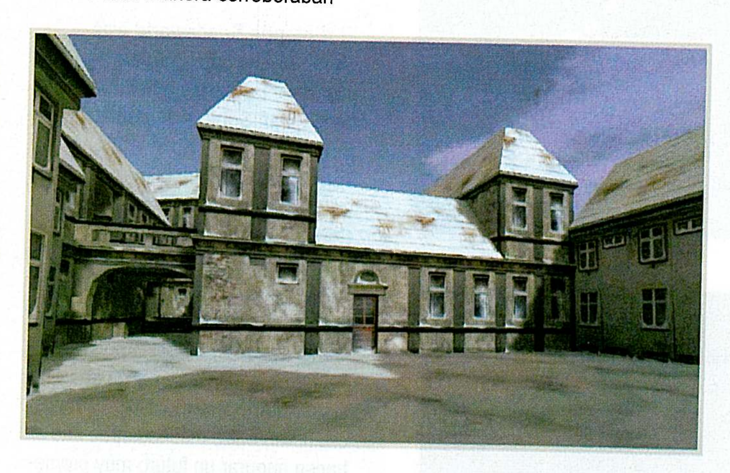


Counter Strike: Condition Zero

Se presenta un nuevo Counter para un solo jugador

Bajo este sugerente nombre, se alza el primer juego de un solo jugador de la más famosa de las modificaciones de Half-Life, el Counter-Strike. ¡Quién iba a pensar que se basarían en esta idea para hacer un episodio más! Por supuesto los encargados de hacer este nueva entrega, serán Valve (Blue-Shift, Opossing Force...). Había rumores de la desaparición de este proyecto, sin embargo, Doug Lombardi, de Valve Software, dijo "Estamos creando un juego de un jugador, llamado Counter-Strike: Condition Zero. Al principio trabajábamos en el con Rogue, sin embargo ahora se ha convertido en un proyecto interno." De esta manera corroboraban la existencia de dicho proyecto y prometían a la vez una salida de este en los próximos meses. Por lo pronto podemos saber que se podra jugar una campaña completa como Terrorista o Contra-Terrorista, que permitirá tambien la posibilidad de jugar de forma cooperativa. (Algo parecido a Rainbow Six) Se incluyen, además, 12 nuevas armas y objetos, y nuevos modelos, jugadores y mapas. Por supuesto también será posible disfrutar del modo espectador, y la tecnología de voz de la que Valve esta tan orgullosa. Los incondicionales de esta saga, esperamos ansiosos mas información sobre este producto...





Nuevos circuitos en Moto GP2

Ahora podrás correr en Montmeló



El espectacular **MotoGP** de **PS2**, probablemente el mejor simulador de motos de gran premio ya tiene una secuela. **Sony CEE** ultima los preparativos para su lanzamiento en Europa y Japón, y nos deleitará con 5 nuevos circuitos: Cataluña, Assen, Le Mans, Sachsenring y Mugello. Parece ser que en Estados Unidos, donde las pruebas de velocidad no gozan de la misma popularidad que aquí, el juego aun no tiene distribuidor.





SPY HUNTER the return

O "Spy Hunter, the return" como lo han llamado por los dominios anglosajones, es un remake del mítico arcade del mismo nombre para la caja negra de Sony. Para los más jovencitos, que quizá ni siquiera sabían lo que era un chupete por aquella época (hablamos del 1983, nada menos), decirles que el juego sigue prácticamente la misma mecánica que el de aquel entonces: somos los espías buenos que luchamos contra la malvada organización criminal de turno que quiere dominar el mundo. Para ello, nos pondremos al volante de nuestro flamante Spy Interceptor, un coche transformable dotado de equipamiento de última tecnología, además de los típicos accesorios de las pelis de James Bond o de el Coche Fantástico. Ametralladoras, cohetes, pantallas de humo, misiles guiados o un retrovisor de infrarrojos, además de turbopropulsor o la capacidad de transformación de nuestro vehículo, ya que al caer al agua, éste se transformará en un hovercraft, permitiéndonos patear los traseros de los malos sobre el líquido elemento. Por otro lado, cuando nuestro bólido sufra excesivos daños, veremos cómo al más puro estilo Batmóvil (el coche, no el teléfono ;)), saltan trozos de la carrocería y pasamos a conducir un buggy, y si aún le damos más caña al trasto, pasará a ser una moto, parecidísima a las de la peli Tron, por cierto (ah, y si es en el agua, pues será una moto acuática, obvio, ¿no?).

Por lo que respecta al apartado gráfico, pues nos encontraremos con escenarios típicos de las películas del género: campo a través, puertos, ciudades alpinas, autopistas... todos ellos modelados con un buen nivel de detalle, y una fabulosa sensación de velocidad. Y además, por lo visto los efectos visuales van a estar a la orden del día: explosiones, fogonazos, efectos de partículas (humo, agua y demás), e incluso el "lens flare" (ya sabéis, los

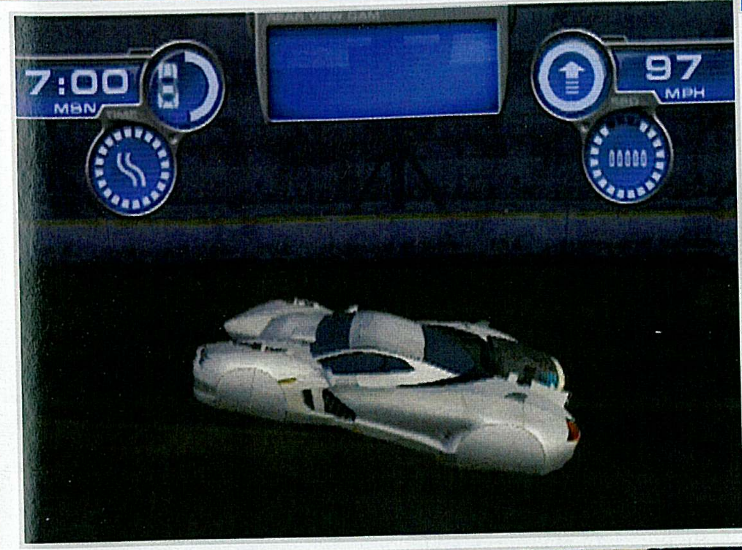




circulitos esos que aparecen cuando da la luz sobre el objetivo de la cámara) al que parece que se están aficionando de buena manera los programadores.

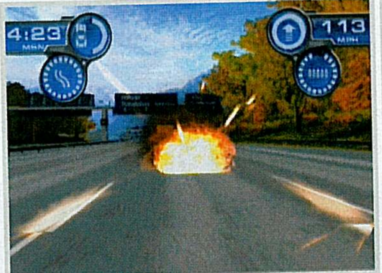
El juego gozará de una banda sonora de calidad. Para empezar, se ha mantenido el tema de Peter Gunn (ya sabéis, el de la peli de los Blues Brothers) en los menús, así que todo apunta a una banda sonora de nivel bastante alto. Los efectos de sonido también prometen estar a la altura: explosiones, disparos, derrapes, choques y motores llevados a cabo con eficacia y nitidez.

Por lo que hemos podido comprobar hasta el momento, la jugabilidad mantiene unas cotas muy altas, debido sobre todo al planteamiento arcade puro y duro del juego, tendiendo más a la acción desenfrenada que a la conducción. Además, debido a la mecánica de juego, estaremos mucho rato pegados a la pantalla intentando conseguir todos

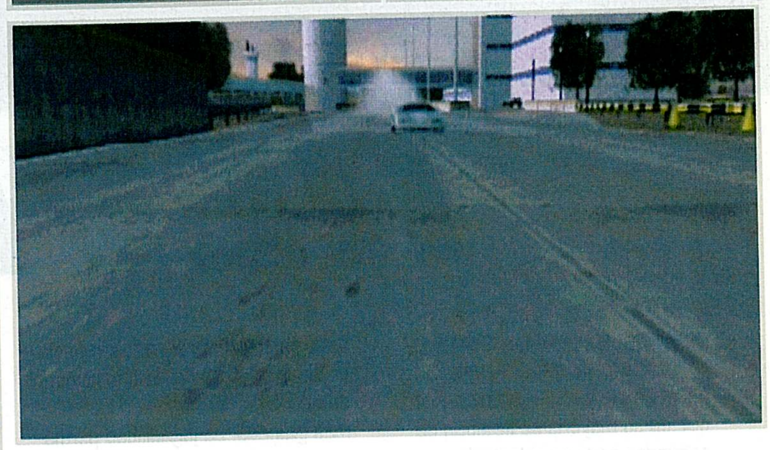


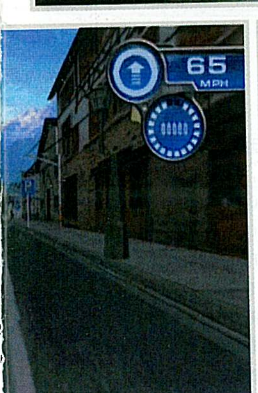
















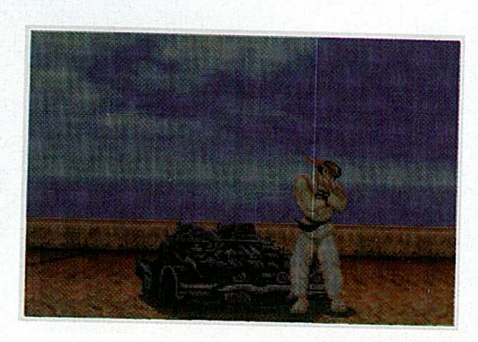
los objetivos de la misión.
La mecánica de juego es como sigue: tendremos una serie de misiones a cumplir para completar el juego. Dentro de cada misión deberemos cumplir un objetivo principal (indispensable para superar la fase) y varios secundarios, que no son obligatorios. Dependiendo del número de objetivos tanto primarios como secundarios que logremos superar, iremos desbloqueando nuevas misiones, hasta completar el número de 14. En algunas tendremos un vehículo de reabastecimiento, que si vamos por el agua será un yate y si es en carretera, entraremos en un camión (de la fundación para la ley y el orden, lo menos :P) al más puro estilo de El coche Fantástico.
De momento, el juego parece prometer unos buenos ratos de diversión frente a la pantalla. Por mi parte, opino que el punto débil del juego radica en que los circuitos son lineales (aunque no lo parezca, dada la cantidad de atajos y desvíos que puede llegar a haber), no pudiendo ir por donde queramos (al más puro estilo "Driver"). De todas maneras, es un estupendo arcade de disparo y conducción, que puede llegar a gustar incluso a los no aficionados a los juegos de conducción.

STREET FIGHTER REVIVAL

Si la única queja que podíamos achacar a los primeros juegos de la Gameboy Advance de Nintendo era que en su mayoría se trataban de segundas partes o adaptaciones, Capcom ha querido unirse a la polémica pero relanzando el clásico más grande de todos los tiempos en lo que se refiere a los juegos de lucha, el Super Street Fighter 2 Turbo. Bajo el título de Super Street Fighter Revival, Capcom ha realizado una soberbia adaptación del mito, poniendo en el cartucho hasta el último de los detalles que hicieron de él uno de los juegos de lucha más grandes. La jugabilidad permanece completamente intacta, incluso imitando los seis botones de la recreativa gracias al tiempo que los mantengas apretados, no haciendo necesarios así el L y los R, molestos en un juego de lucha. Gráficamente, el juego es casi idéntico a la propia recreativa, y han incluido también casi en su totalidad todas las animaciones de los personajes. No obstante, Capcom ha querido ir más lejos que en realizar simplemente una mera adaptación, por lo que ha incluido nuevos escenarios y detalles para algunos personajes, o bien sacados de la saga Street Fighter Zero o completamente originales. Además, han rehecho todas las ilustraciones del juego, desde la propia pantalla de presentación a la de los personajes y finales. La única cosa que podía habérsele pedido es la inclusión de algún personaje nuevo adicional, ya que los únicos que aparecen son Gouki y Shin Gouki, una vez que hayas obtenido 5000 y 9999 puntos respectivamente. De un modo u otro, la Gameboy Advance ya tiene un gran juego de lucha entre sus títulos, que cuando aparezca en nuestro país dará muchas horas de diversión a los jugadores de la vieja escuela, ya sea contra la máquina o contra un amigo gracias al Gamelink.







WARIO LAND ADVANCE

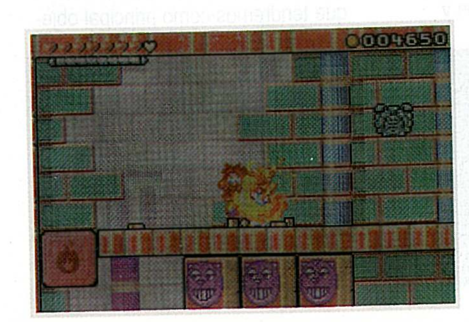
La nueva portátil de nintendo está de enhorabuena pues Wario prepara su desembarco en ella y ya nada volverá a ser igual desde ese momento.Con gráficos coloristas y muy bien definidos, en especial algunos decorados, veremos a Wario lanzando piedras o enemigos, buceando, cargando hacia sus enemigos, arrastrarse o rodar por los desniveles entre otras y divertidas situaciones que nos harán esbozar una amplia sonrisa.

En el apartado sonoro destacarán, sobretodo, las canciones de algunas fases que estarán cantadas, cosa que nos parece innovadora y que hace ver con qué cuidado y grado de detalle se ha programado este juego.

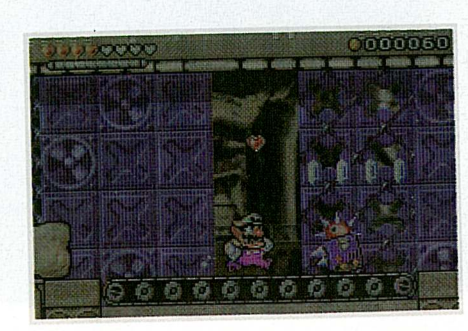
El juego, de nuevo, nos invitará a recorrer multitud de fases de plataformas, en busca de gemas y llaves para avanzar de nivel, teniendo que escapar a toda velocidad de la fase una vez hayamos conseguido nuestros objetivos. Así que no nos podremos quejar, ni mucho menos, de la endiablada jugabilidad o de la elevadísima adicción de este nuevo cartucho portátil, pues es la misma que posee toda la saga aumentada, si cabe, por el nuevo apartado gráfico y los nuevos movimientos de Wario.

Por supuesto esta nueva edición de Wario land incluirá algunos minijuegos que nos permitirán deshacer home runs bateando una pelota, practicar la memoria replicando caras o hasta mostrar nuestras dotes de equilibrista sorteando todo tipo de obtstáculos saltando encima de una rueda.

En definitiva el juego promete y mucho nos parece que va a ser un juego imprescindible para todo aquel que posea una Gameboy Advance y quiera pasar un buen rato manjando al bigotudo y estrafalario, pero no menos simpático, enemigo de Mario.







DARK ANGEL VAMPIRE APOCALYPSE

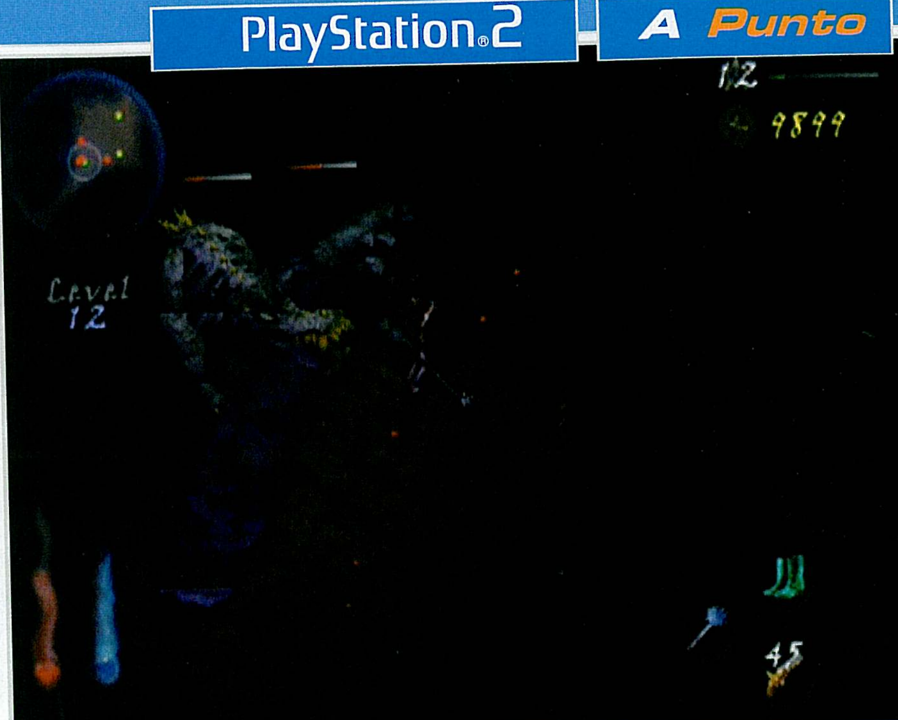


-¡Dios mío....¿pero que clase de horror es este?- Fueron las primeras palabras que vinieron a mi mente cuando empecé a jugar por primera vez al Dark Angel Vampire Apocalypse... Y hay que reconocer que la primera impresión que te llevas al empezar a jugar una partida es bastante negativa, ya que entre decenas de monstruos y pueblerinos que combaten caóticamente tomaremos el control de la protagonista solo para pegar unos cuantos espadazos y acabar con todos nuestros enemigos. De esta manera no muy prometedora se nos presenta un nuevo juego de PS 2 que sigue la estética creada por el Diablo hace ya años, en el que tendremos como principal obje-















tivo matar todo lo que se ponga en nuestro camino, subir de nivel y prepararnos para retos mayores. Lo más sorprendente de todo es que a pesar de sus enormes carencias y su descorazonador comienzo, cuando empiezas a jugar al Dark Angel Vampire Apocalypse resulta ser uno de los juegos mas adictivos de su género, capaz de tenerte pegado a la pantalla durante horas con su jugabilidad simple pero al tiempo enrevesada en algunos aspectos. Principalmente, nos encontraremos con nueve escenarios distintos: tres mazmorras en las que descenderemos a lo largo de más de cincuenta niveles, tres campos de batalla en los que deberemos completar diversas misiones y tres ciudades que proteger y donde comerciar. Realmente sería correcto decir que este juego es una mezcla entre el Gauntlet y el Diablo, con mucha más complejidad en su desarrollo que el primero pero sin introducirte tanto en un juego de rol como el segundo. En lo que respecta al apartado técnico, el Dark Angel Vampire Apocalypse no es un juego que vaya a sorprender a nadie, y ciertamente viene un poco pequeño a las expectativas que se tienen para una PS 2, pero dichos defectos quedan muy probablemente suplidos gracias a su adicción. Por desgracia, la inexistencia de presentaciones, animaciones durante el juego o sucesos que se relacionen con la trama hacen de este juego un título ligeramente inferior a su predecesor espiritual, Armada, también de la compañía Metro 3D, haciéndolo un poco más repetitivo. La historia, sin ninguna explicación excesiva, nos introduce en el mundo de Gothos, donde Anna, una cazadora de vampiros, tendrá un año para prepararse ante la llegada del señor de las tinieblas. El tiempo del juego lo marcan tus viajes, por lo que mientras es teóricamente posible llegar hasta el final en menos de una hora (y ser aplastado por el señor de las sombras, eso sí), también es muy posible enfrascarte en búsquedas y misiones durante más de trescientas horas, haciendo así mucho más longevo el juego, dándote horas y horas de diversión. De todos modos, aun falta algún tiempo para que llegue a nuestro país, pero todos aquellos que disfruten con la acción del Gauntlet y la exploración del Diablo verán satisfechas sus expectativas cuando finalmente aparezca.







APE ESCAPE 2001



Cuando Sony decidió sacar al mercado su mando analógico Dualshock, seguro que no se esperaba que un juego de plataformas como Ape Escape le sacara todo el jugo. El Ape Escape original utilizaba de manera soberbia los dos mandos analógicos de Sony, y lo que es más, lo hacía en todos los sentidos, incluido hacia abajo. Ape Escape 2001 es una nueva versión (para PS2) y, aunque en esencia el juego funciona prácticamente igual, también presenta notables diferencias. Por ejemplo, el diseño gráfico del juego está muy cuidado, con texturas muy suaves y colores muy vivos. Fijaos

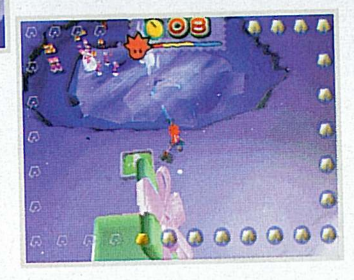














en los niveles, son monísimos, parecen campos de minigolf que te incitan a jugar en seguida. Y de eso se trata, jugabilidad a raudales. Por lo que hemos podido ver del juego, seguimos controlando a Spike en su caza de monos, utilizando cada vez más artefactos y otros objetos, tales como bombas, reclamos, tiempo extra... que podemos encontrar diseminados por algunas fases. La originalidad (la caza de simios no es un tema muy tratado en el mundo de los videojuegos) y el buen humor siguen estando presentes a lo largo de todo el juego; un ejemplo: en Ape Escape 2001, nuestro objetivo es aspirar los pantalones sucios de los micos escapados. ¿Original? Sí, ¿Raro? Más aún. Una vez aspirados todos, los metemos en la lavadora gigante y... tachaaaan, prueba superada. Así iremos aprendiendo a controlar las habilidades de Spike, nuestro protagonista, a medida que vamos progresando en el juego, obteniendo a su vez nuevas armas y movimientos. Otro puntazo del juego son las trampas para monos: en un escenario nevado atraemos a todos los monos hacia un sitio determinado mediante un reclamo (una seductora banana). Cuando están todos allí, de repente se dan cuenta de que la banana es falsa, pero no importa... accionamos un interruptor y un gigantesco muñeco de nieve los aplasta a todos antes, dejando en el suelo un rastro de pantalones que nos apresuramos a aspirar. Apasionante. Pero donde mejor se aprecia la diferencia con respecto a la versión anterior es que, en esta última, aparecen simultáneamente en pantalla más monos que en «El Planeta de los Simios». La inteligencia de los monos es otra historia: puedes avanzar todo confiado hacia un grupito y ser súbitamente rodeado por un montón de simios cabreados, que te darán una paliza y encima te quitarán los pantalones que hayas conseguido. La captura de alguno de ellos puede llegar a desesperar al mejor de los cazadores; quiebros, disfraces, sprints, saltos, puñetazos... estos monos hacen de todo y van a lograr que te dejes la piel en el mando para capturarlos. Especialmente cuando vas muy cargado de pantalones y esto afecta a tus movimientos (vas más lento y encima los monos se te enganchan a la cola de ropa sucia). A tu favor: el doble salto, tu aspiradora, los objetos y las fuerzas de la naturaleza (tornados, corrientes de agua, etc... aunque te pueden sacar de quicio en más de una ocasión). Muy atentos a estos monos que prometen añadir una nota de color a los arcades de plataformas para la playstation2.



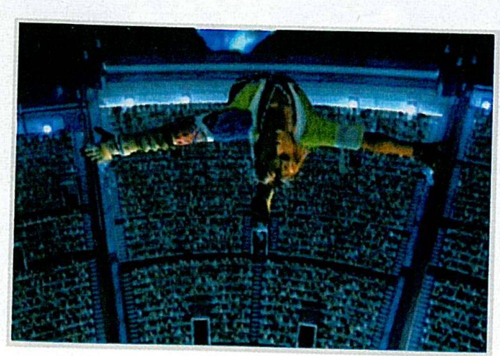




FINAL fantasy X

Finalmente se ha puesto a la venta la última entrega de la saga de rol más popular de los últimos años, y que sin duda era el juego más esperado de la Playstation 2 junto al Metal Gear Solid 2. Al tratarse del primer salto de la saga a una consola de nueva generación, todo el mundo ha estado esperando un cambio tan grande y radical como el que hubo entre el Final Fantasy VI y el VII, posiblemente uno de los mejores juegos de su época en lo que respecta a innovación gráfica, complejidad y desarrollo. La pregunta es ¿alcanzará el Final Fantasy X las expectativas que ha estado generando?. Trataremos de verlo punto por punto.

Lo primero que resalta del juego es sin duda su entorno gráfico. Desde luego, Square ha conseguido de nuevo salirse de todos los moldes en lo que respecta a gráficos. El juego está realizado casi íntegramente en 3D, incluyendo los escenarios, pero son tan perfectos y detallistas como si se tratasen de auténticas renderizaciones. De este modo, la cámara seguirá al personaje por donde vaya, y cambiará de ángulo según la situación, como hacía en los anteriores Final. Los ángulos están tomados de una manera muy correcta, que combina perfectamente la espectacularidad del juego con una lógica jugabilidad en el manejo. De hecho las perspectivas están tan bien tomadas que no te percatas de que no puedes mover la cámara simplemente por el hecho de que no lo ves necesario. Aun así incluye algunos escenarios renderizados, aunque se reservan solo para interiores de una sola habitación o similares. Por otra parte, los personajes están realizados con un grado de detalle tan















grande que incluso superan las animaciones renderizadas del VI y del VII sin ningún problema. Verlos en movimiento es realmente increíble ya sea por su animación, donde se nota el hecho de haber utilizado motion capture, o por el alto numero de detalles de los modelos. En combate, son una auténtica delicia, ya que mezclan su depurado movimiento con espectaculares magias que explotan las posibilidades del 3D como nunca. Por desgracia, los diseños son otro cantar... Siguiendo con la estética creada en el Final Fantasy VIII, son completamente realistas, pero en esta ocasión se les ha dado una aspecto más estrafalario incluso, que llegarás a detestar o adorar, sin término medio.

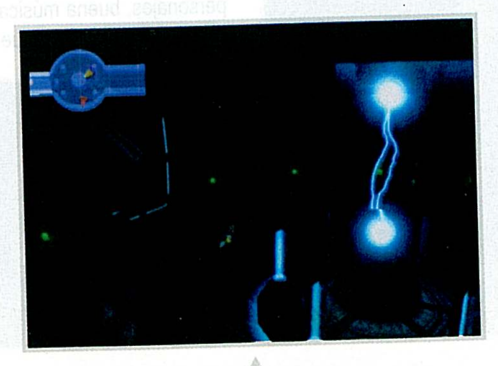
Pero por encima de todo el aspecto gráfico más sobresaliente del juego son sus animaciones renderizadas, que se intercambian de manera automática con escenas generadas y que se emplean muy a menudo para animar los escenarios. Para todos aquellos que ya hayan tenido la oportunidad de ver la película del Final Fantasy en los cines, se sentirán igual de impresionados con las animaciones que nos muestra el juego que con el propio film, ya que alcanza una calidad nunca vista hasta el momento ni en juegos ni películas.

La música está sin duda más conseguida que en sus predecesores, y aunque sus temas centrales no destacan demasiado, en su totalidad resulta más variada y precisa para cada situación. No obstante, y a pesar de aprovechar las mejoras del sistema de la PS2 y conseguir una mejor orquestación y poseer muchos temas cantados, la música no es demasiado distinta a la del VIII y el IX, ni en innovación ni en calidad final. Sin embargo el detalle que hace sobresaliente el aspecto sonoro es el hecho de que el juego esta íntegramente doblado y prácticamente todos los personajes que intervienen, incluso menormente en el juego tienen su propia voz. De hecho, es probablemente el juego con mayor tiempo de doblaje que se ha hecho, con más de diez horas entre todos los personajes.

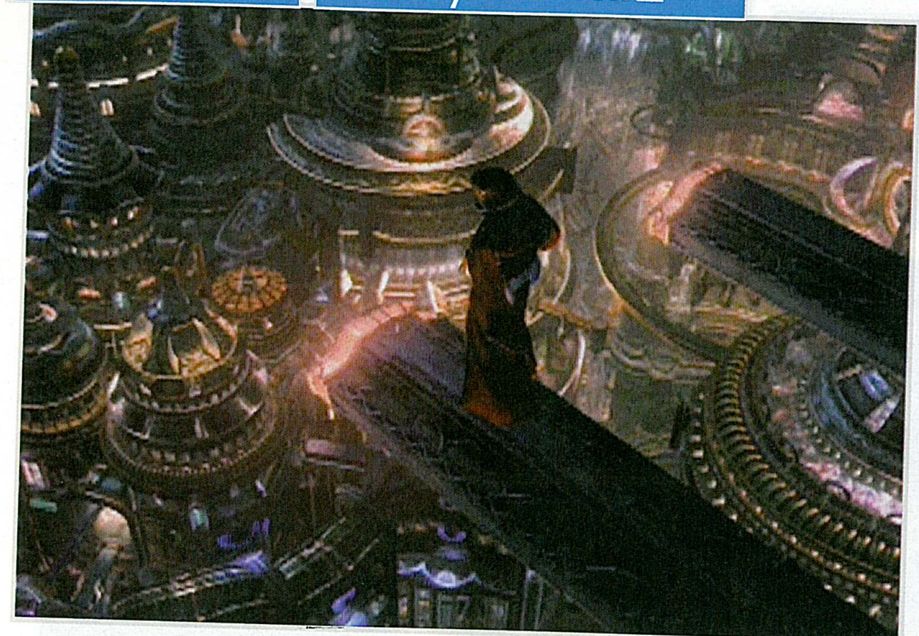
En cuanto a la historia y la jugabilidad, comienza de una manera muy prometedora: con el final. Tras una escena corta en el que aparecen todos los personajes acampados sobre una ciudad destruida se preparan para afrontar el combate final cuando Tidus, el protagonista, se pregunta como empezó todo. Al recordarlo empezamos el juego reviviendo los acontecimientos que les han llevado hasta ese momento. Una vez con el control del protagonista, nos veremos catapultados rápidamente a la destrucción de la ciudad que es su hogar, solo para ser inmediatamente trasportados 1.000 años en el futuro al desolado mundo de Spira donde, acontecimiento tras acontecimiento, acabaremos formando parte de la escolta de Yuna. La joven resulta ser una convocadora, cuya misión consiste en encontrar la invocación definitiva y acabar con Sin, el ser que destruyó nuestra ciudad y nos envió al futuro, que incluso diez siglos después aun tiene el mundo sumido en el caos.

Por desgracia, a pesar de su buen guión, el juego resulta ser excepcio-













nalmente lineal, y con ello quiero decir que mucho más que cualquiera de los otros Final Fantasy. Digámoslo así, el juego es todo historia, pero centrada más en los personajes y sus relaciones que en la trama central de los sucesos. Eso no resulta realmente malo, pero si a ello le sumamos el hecho de que apenas hay combate salvo en puntos muy concretos del juego y luego tienes que esperar horas para volverlos a tener, te das cuenta de que las cosas no funcionan exactamente como en otros Final Fantasy. De hecho, lo único que haces a lo largo del juego es ver sucesos y tener unos mínimos combates entre ciudad y ciudad, sin posibilidad de realizar ninguna subtrama hasta haber avanzado a más de la mitad del juego. Además, al contrario que en el resto de la saga nunca alcanzas un mapa del mundo en el que te puedas mover libremente, ya que durante el resto solo ves el recorrido que se supone que debes hacer. Por poner algún ejemplo se parece mucho a las primeras etapas del Final Fantasy VII en las que te encontrabas en Midgard, pero alargando la situación mucho mas tiempo hasta hacerla casi aburrida. Gracias a dios, finalmente se te permite tener mas libertad, aunque resulta un poco tarde con lo que esperarías del juego.

Por suerte, el sistema de combate es muy innovador y mucho mas táctico, eliminando las barras de acción y haciendo el combate por turnos según la velocidad de cada personaje, por lo que cada combate es un placer. Tanto la experiencia como las habilidades de los personajes son muy divertidas de desarrollar, pues han cambiado los niveles por un sistema de esferas que dan mucha libertad a los personajes para personalizarlos como desees. Cada combate es excepcionalmente difícil, y salvo si consigues subir correctamente a tus personajes, es fácil que incluso enemigos normales sean una autentica pesadilla.

En definitiva, El Final Fantasy X es probablemente el mejor juego de rol que hay hasta la fecha para la PS 2 de Sony y valores para ello tiene de sobra. Grandes gráficos, grandes personajes, buena música, adictiva historia, y salvo algún que otro fallo que he comentado en su desarrollo, una jugabilidad muy cinematográfica. La cuestión es que no representa un cambio tan grande como fue el VII en su época, y no puedes evitar considerarlo una versión mejorada del Final VIII, con el que guarda mucho parecido tanto por apariencia gráfica como en desarrollo. De todos modos, preparaos a disfrutar de lo lindo, porque es el mejor juego que ha salido hasta el momento en la PS2 y tardará mucho en ser superado.







Reviews

conoce a los redactores del mes:

	media anterior	media actual	comentarios
Marcus	85	82.3	El hombre cuya media ha bajado 2'7 puntos no ha querido hacer declaraciones.
Vlad Tepes	70	80	El hombre cuya media ha subido 10 puntos (toma ya) solo ha dicho esto: Sin comentarios
Mercuccio	84.2	77.4	Bueno, sólo he probado uno este mes, el twisted metal (cabrones, me están marginando) y por eso mi media de calificación ha bajado. Pasar del Point Blank 3 al ejemmm... bueno a ESE, pues nada, así me ha quedado la media.Y ya está.
R.I.P.	80.7	81.4	Bueno, tras unos mesecitos probando juegos por aquí parece que mi media esta subiendo, tal vez me estoy volviendo buena persona (no creo) o tal vez van saliendo algún juego mejor que los antiguos, no se el tiempo dirá.
Closed	79.3	69	Es increible lo mucho que baja la media cuando encuentras uno de esos juegos a los que gustosamente pagarías por NO jugar... en fin, de todo tiene que haber en el mundo ¿no?
Joe	82.5	83.3	El hombre cuya media apenas varía de un número a otro no tiene nada que alegar.
Ricar González	87.2	87.8	¿Qué pasa?¿Que no soy exigente? Pues sí que lo soy, y mucho. Que nadie se extrañe al ver una media tan alta. ¿O es que nadie se ha dado cuenta de que siempre *me pido* los mejores juegos? Para muestra, la de este mes: Mario Kart Super Circuit.
Maniac Boy	85	89	El hombre cuya media es la más alta del mes (y es, por tanto, un campeón) no tiene nada más que añadir.

Reviews del mes


F1 2001


NBA STREET


TWISTED METAL BLACK


MECH COMMANDER 2


HEROES OF MIGHT & MAGIC


KONAMI CRAZY RACERS


JURASSIC PARK III THE DNA FACTOR


BALDUR'S GATE THRONE OF BHAAL


MARIO KART SUPER CIRCUIT


MAX PAYNE

FORMULA ONE 2001

por Marcus

«precausión», amigo conductor



formula one 2001
género · simulador
prog/dist · electronic arts
plataforma · playstation2
jugadores · 1-2
precio · 9.900 pts

De la mano de EA nos llega la nueva entrega de su ya conocido simulador del gran circo de la F1, correspondiente a la temporada 2001. Y la verdad es que estos chicos nos empiezan a tener muy mal acostumbrados, porque se van superando a cada entrega. Pero vayamos por partes.

Digo lo de mal acostumbrados porque estamos ante un señor simulador, que no defraudará a los amantes del género. Para empezar, contamos con absolutamente todos los equipos participantes este año, así como con sus respectivos pilotos (creo que las licencias de la FIA nunca habían estado tan cotizadas). Además, y juro que es verdad (de verdad de la buena), se ha registrado y reproducido el sonido de los diferentes motores de cada equipo, así que dependiendo del coche que elijamos, tendremos un sonido de motor u otro (y francamente, el de Ferrari, por ejemplo, acaba hartando).

Gráficamente, el juego es sobresaliente. Los modelos han sido reproducidos con total fidelidad. Hasta los cascos de cada piloto han sido dibujados conforme a los reales. Estamos ante un juego plagado de detalles: podremos ver a través de los retrovisores o cómo se bloquean los discos de nuestros frenos (desde la cámara de la cabina), dejar la firma de nuestros neumáticos en el asfalto, hacer saltar nuestros bólidos en cientos de piezas o deslumbrarnos cuando conduzcamos con el sol de frente o levantar auténticas columnas de agua cuando llueva.

Eso sí, un defecto a achacarle: a veces los choques pasan de realistas a paranormales, porque no es muy normal que un F1 dando vueltas de campana por el aire no pierda ni un solo tornillo (cuando todos hemos visto en la tele que lo pierden













todo, menos el piloto). Pero tampoco es algo que afecte a la jugabilidad en sí, pero eso es harina de otro costal.En cuanto al sonido, pues qué decir. Contaremos con comentarios de Balba Camino y Jaime Sornosa, en un perfecto castellano (aunque podremos elegir idioma de entre 7 disponibles), así como órdenes e información procedentes de boxes. Añadir a lo arriba comentado sobre el sonido de los motores que no se queda ahí la cosa, ya que los derrapes, choques, frenazos, e incluso el ruidillo del taladro ese que usan para cambiar las ruedas han sido reproducidos



con total fidelidad. La mayor pega es que acabaremos hartos de oír el chillido de los motores (o el de tu madre mandándote bajarle el volumen a "ese trasto, que marea"). La música, por otra parte, salvo el tema de introducción de antes de las carreras, brilla por su ausencia. Quizá este apartado es uno de esos casos de "morir de éxito": está tan bien realizado que te cansarás de él.Y llegamos a la gran pregunta: ¿y el juego qué tal es?. Pues la verdad, podría estar mejor. Me explico. Resulta que el juego cuenta con una factura técnica impecable. Excelente, incluso. Y goza de unos niveles de realismo que rayan la perfección, en todos los apartados. El susto que me llevé cuando toqué ruedas con Hakkinen y casi me salgo de la pista, unido a la sacudida del pad, fue de antología. La sensación de pérdida de adherencia de los neumáticos; el comportamiento del coche cuando ya lleva menos combustible (pesa menos); incluso la IA de los otros pilotos, que incluso llegan a "picarse" (uno me embistió por haberle estado dando toquecitos durante media carrera); el realismo de los circuitos, calcados al detalle. Todo esto hace que el juego sea una verdadera joya para los fanáticos de la simulación y/o de la F1 en general. Pero tanto realismo se paga: incluso en modo fácil, es muy difícil quedar entre los 5 primeros (y no digamos ya si escogemos algún circuito medianamente difícil, como Malasia). Así que si lo que buscáis es velocidad pura y dura, sin complicaciones, este juego os va a dar una decepción de las gordas. Si por contra, sois de los de simuladores puros y duros, este es vuestro juego, y tenéis descargas de adrenalina aseguradas para rato.

COMENTARIO

gráficos GFX **93**

Sencillamente, geniales. Y una sensación de velocidad muy buena.

sonido SFX **90**

Muy bueno, pero acabarás apagando los efectos.

jugabilidad JUG **87**

Sólo para fanáticos del género, los demás abstenerse.

GLOBAL 90

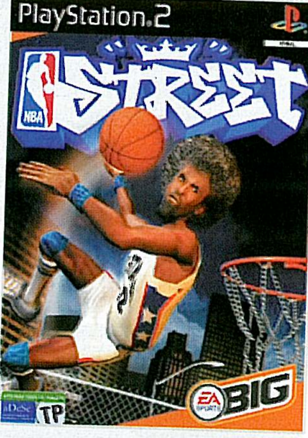
Un excelente simulador, realista y detallista como pocos.



NBA STREET

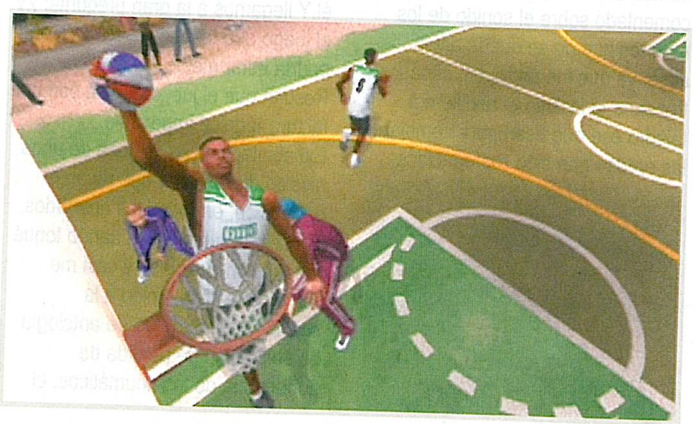
por Vlad Tepes

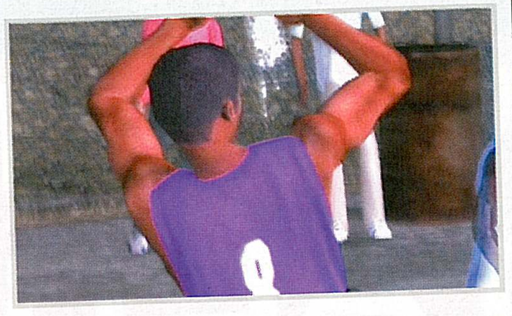
¡ niños, a jugar a la *calle* !



nba street
género · deportivo
prog/dist · electronic arts
plataforma · playstation2
jugadores · 1-2
precio · 10.990 pts

Qué bellos recuerdos de juventud, cuando en las tardes aburridas uno cogía el balón y se enfundaba el chándal para acercarse al polideportivo y lanzar unas canastas con los amigotes. Nada como el vivo y el directo, desde luego, pero teniendo una PS2 y algo fresquito a mano, ¿quién se resistiría a unos cuantos mates virtuales al más puro estilo callejero? Este juego lo tiene todo, las canchas pavimentadas, los aros con mallas metálicas, las estrellas de la NBA... ¿eh? ¿cómo? Que no cunda el pánico, porque a nuestro equipo, que podemos formar eligiendo tres de los profesionales del mejor campeonato de baloncesto del mundo, se nos unirá además el incombustible Michael Jordan para dar caña a lo largo y ancho de las canchas callejeras de los USA en partidos de baloncesto callejero. A punto por canasta y dos el triple, sin más reglas que las precisas y amenizado todo por un speaker muy molón que hace las veces de algo así como el Andrés Montes de Harlem, porque NBA Street no haría honor a su nombre si no cambiara los lujosos estadios yankis por esos pintorescos patios de cemento. Así, a través de diferentes canchas y contra tríos de jugadores de cada equipo de la NBA, iremos disputando partidos y ampliando nuestro equipo con el jugador que elijamos del bando perdedor para luego





Mirad los efectos de luces y partículas. ¡Y qué sombras!

Aquí juega todo el mundo, y en chandal, ¿qué pasa?



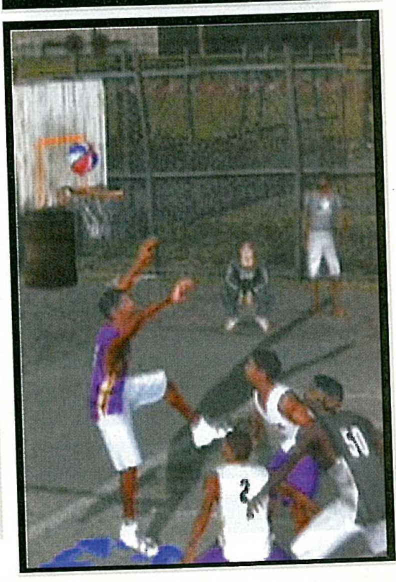


desafiar a la pandilla "dueña" de la zona y poder acceder a la siguiente cancha, amén de ganar otro refuerzo. Mates espectaculares, dribblings especiales, bandejas, tapones, alley oops y una barra que iremos llenando conforme realicemos acciones espectaculares, pudiendo incluso hacer combos, por ejemplo, robar y acto seguido machacar. Así, cuando esta barra esté completa, tendremos la posibilidad de realizar un Game Breaker, una canasta que además de aumentar nuestro marcador, reduce el del contrario. NBA Street recuerda en todo momento a aquel Street Hoop de Neo Geo por su estilo de juego, así como al NBA Jam, resultando una perfecta mezcla de ambos con el atractivo de poder ir desvelando canchas y jugadores ocultos, y además con la posibilidad de crear un jugador propio con los puntos de desarrollo que obtenemos, cómo no, ganando partidos. Chico o chica, que eso queda a tu elección, así que ya no hay excusa para que no jueguen las muchachas. En definitiva, espectáculo a raudales en un juego que garantiza muy buenos ratos si se disfruta con un amigo (pique asegurado). Y si estas sólo, qué demonios, tienes a MJ en tu equipo, así que ya es hora de demostrarle a Spike Lee que los blancos sí la saben meter. La pelota, se entiende.

Podemos jugar con chicas tan guapas como esta



La sombra del ciprés es alargada... la de Shaquille, también.



COMENTARIO

gráficos GFX **93**

Reconocerás a Kobe Bryant o a Shaquille O'Neal a primera vista y sin ningún problema

sonido SFX **90**

Rap y ritmos callejeros para acompañar los comentarios

jugabilidad JUG **87**

Es sencillísimo cogerle el truco gracias a la Street School. En un pispás serás un hacha

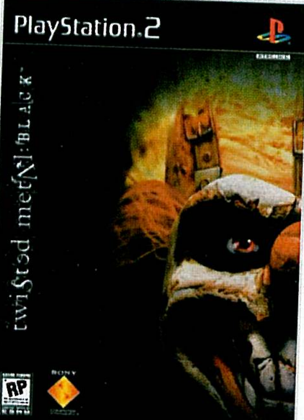
GLOBAL **90**

Si aprecias del baloncesto la acción y el espectáculo más que las reglas y la estrategia, te encantará. No debes perdértelo.

TWISTED METAL BLACK

por Mercuccio Vesponti

metal *pesado*



twisted metal black

género · arcade

prog/dist · sony

plataforma · playstation2

jugadores · 1-2

precio · por confirmar

Twisted Metal: Black

«Soy Alfa y Omega. Soy el Principio y el Fin. Yo Soy el Camino». O eso dice el predicador a los fanáticos seguidores kamikazes que utiliza como homing missiles. Tras los desafortunados twisted metal 2, 3 y 4, que siguieron a ese juegazo de la prehistoria, nos llega de manos de Sony, el último hijo de la saga. Un rocket arena en el que, montado en tu coche (o simplemente colgado entre dos ruedas) te enfrentas a todo tipo de psicópatas con esquizofrenia paranoide con brotes narcisistas involuntarios que se han dejado la medicación en casita. Desde el prota, un payaso con vocación de Psico-killer, pasando por un Padre Karras que oye vocecitas y el taxista de «taxi driver», tenemos todo un elenco de ciudadanos modelo a elegir. Básicamente solo se trata de utilizar todo el potencial de tu coche (desde misiles perseguidores a minas y lanza-barriles de gasolina) en una arena contra tus adversarios. Vence o serás destruido. Solo puede quedar uno. Y para vencer al mal ya teníamos bastante con las tres primeras... ejem... bueno, como iba diciendo el objetivo es machacar a tus adversarios haciendo uso de todas las posibilidades que te aporta tu coche y los «regalitos» que te vayas encontrando. El juego nos ofrece tres posibilidades: Modo historia, en el que eligiendo a un personaje podremos ver su historia, vida, obras y final de turno (bastante chulo), con el que iremos consiguiendo nuevos coches y nuevas arenas donde combatir. Un modo challenge, donde hacer combates sueltos, y un endurance, donde debes demostrar todo lo duro que puedes llegar a ser. También tiene la posibilidad multijugador, muy apetecible. La ambientación del juego es fantástica, y el efecto de nieve y lluvia uno de los mas conseguidos que he visto, pero no hay mucho más que decir en el apartado grafico, perfectamente podrían haberlo hecho para psx y entonces sí hubiera sido algo grande gráficamente, pero en PS2 no pasa del bien. ¿Jugabilidad? Bueno... quizá un tanto monótono a la larga, y los coches podrían ser más manejables. Su mejor punto: el modo multijugador. Con respecto al sonido, una banda sonora cañera y oscura a la altura de las circunstancias y explosiones y misiles silbando











por todas partes. En resumen, un jueguecillo decente, pero no mucho más, que merece la pena alquilar, pero de ahí a gastarse diez mil pelas... eso sí, el ir descubriendo las salvajadas que hacen en el juego o los lugares secretos es bastante interesante, de hecho, he aquí un regalito: en una fase hay un monigote enorme vestido de verde con un gorro de cocinero y una caja de pizzas en la mano al lado de una plancha tamaño familiar que cae de vez en cuando(procura no ponerte debajo demasiado rato). Si le disparas al pizzero, reventará y dejará caer la caja de las pizzas: si la utilizas como rampa podrás saltar encima de la plancha, subir a un andamio de metal y, destrozando las cajas y cogiendo la caja negra, desbloquear una arena. Ale, y si vuestros padres os dicen algo de que es violento, les contestais que a saber que es peor, si la violencia y el sexo o los programas estúpidos que te amuerman el cerebro. O si no veis un par de minutos de cine de barrio o tómbola. Pero no mucho más, que si no os veo de alcahueteo con las marujas de vuestra escalera. Agur.

COMENTARIO

gráficos
GFX **60**

Graficos aceptables, modestos nomás. Si los comparamos con otras joyas de PS2, claro esta.

sonido
SFX **60**

Rock duro para darle un poco de ritmo al juego...y esas cosas...

jugabilidad
JUG **45**

Jugabilidad baja, y dado que en este juego es lo esencial, insuficiente.

GLOBAL
50

Un juego aceptable, para pasar un rato y reirte con los amigos, pero no busques mucho más que algo de gore y una buena ambientación...

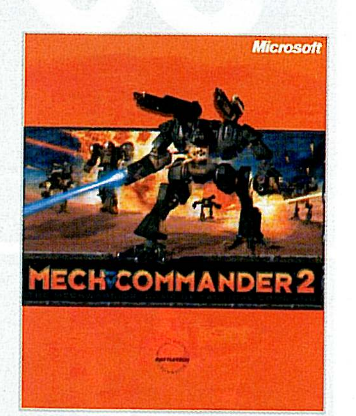




MECH COMMANDER2

por R.I.P.

guerra de *robots*



mech commander 2

género · estrategia

prog/dist · Fasa / Microsoft

plataforma · pc cdrom

jugadores · 1 / multi online

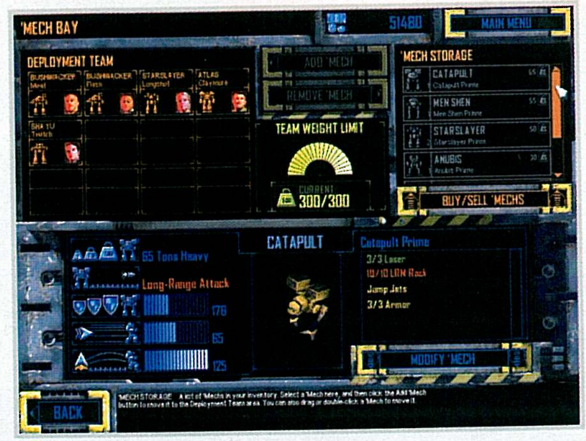
precio · por confirmar

Aquí tenemos la segunda entrega de Mechcommander, un juego de estrategia en tiempo real para PC basado en el universo de Battletech. En esta ocasión el juego retomará el argumento allá donde lo dejó Mechcommander 4, juego aparecido hace unos pocos meses. La guerra en los planetas de los Clanes ha terminado y la Federación de Soles se encuentra exhausta por el esfuerzo de la guerra, la atención de Victor Steiner-Davion, actual líder de la Federación de Soles, se halla todavía centrado en el lejano espacio de los Clanes.
Mientras tanto, Katrina Steiner-Davion, líder de la Mancomunidad planea un golpe contra su debilitado hermano y, de este modo, recuperar planetas fronterizos, volviendo así a lo que, probablemente, se convertirá en la Quinta Guerra de Sucesión, centrada en las dos naciones más poderosas de la Esfera Interior.
En esta ocasión estaremos al mando de una compañía mercenaria a las ordenes de la Casa Steiner, y cumpliendo sus órdenes, medrar a medida que cumplimos misiones para la casa y recuperamos equipo y botín con los que reforzar nuestras lanzas de Mech´s y poder afrontar las cada vez más difíciles misiones. En esta entrega nos encontraremos uno de estrategia en tiempo real, sólo que esta vez, en vez de un juego en 2D con perspectiva isométrica como era el primero, nos encontraremos un juego totalmente en 3D y que aprovecha las cualidades técnicas que ofrecen los actuales PC. El juego en sí no variará mucho, aparte de la mejora gráfica, encontraremos una interfaz de control mejorado y algunas opciones de juego que serían más acordes a lo que sería realmente el universo



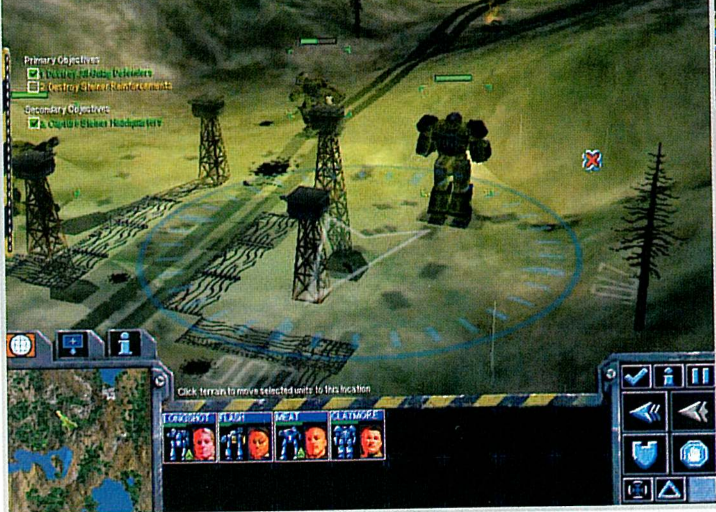


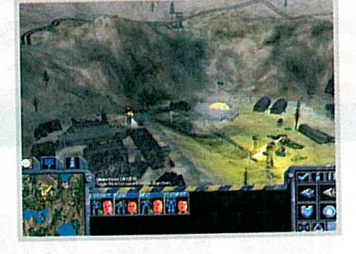












Battletech. Por ejemplo, en vez de tener asignados desde el principio golpes de artillería, naves de reconocimiento y demás, tendremos que ir solicitando tales servicios a medida que se vaya desarrollando la misión.
Los Mech´s no quedaran irrecuperables con tanta facilidad como en el primero, pero deberemos elegir sobre la marcha cuáles queremos recuperar, mediante el gasto de puntos de recurso, y, esto es una novedad bastante interesante, los Mech´s recuperados estarán disponibles en el mismo momento que son recuperados, y si podemos repararlos, serán funcionales a partir de ese mismo momento.
En cuanto a los Mech´s, principales protagonistas del juego, nos encontraremos con una selección de cerca de 30, algunos de los más clásicos, como el Atlas, algún otro clásico de los Clanes, como el MadCat, y, algunas novedades, como muchos de los nuevos modelos de la Casa Kurita, que en esta ocasión ejercerá de antagonista del juego.
Tal como ocurría en el MechCommander los MechWarriors irán subiendo de nivel conforme sobrevivan a batallas, aunque con algunos cambios con respecto a este, las características de los pilotos se verán reducidos de 4 a 2, las mismas que en el juego de tablero, sin embargo, a cambio, los MechWarriors irán ganando ciertas habilidades con las que obtendrán ventaja en ciertas condiciones, como menos impactos cuando pilotan ciertos tipos de Mech´s, mejor puntería con ciertos tipos de armas y cosas así.
En cuanto al resto, la atmósfera del combate sigue estando muy conseguida y, al igual que en el anterior MechCommander, cada vez que entremos en batalla entre Mech´s, sobre todo si hay muchos de estos, se producirá una auténtica confusión de transmisiones desde los Mech´s a la vez que los MechWarrior intentan comunicarte datos de interés de lo que ocurre en la batalla.
En definitiva, si eres un fan de Battletech este es un juego que no te puedes perder, si no, este es un gran juego que ofrece una alternativa más que interesante a los clásicos del género.

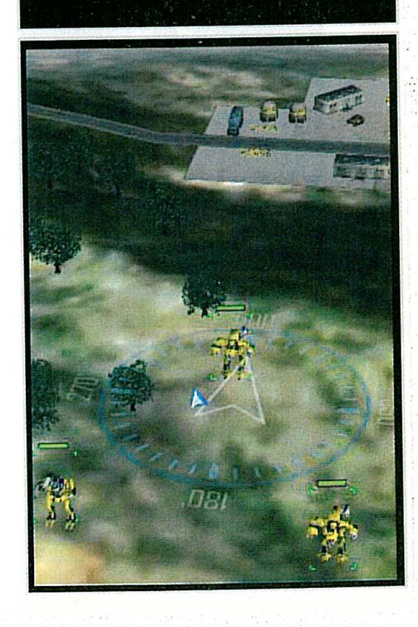
COMENTARIO

gráficos
GFX **90**
Muy buenos, los diseños de vehículos y Mech´s están muy trabajados y puedes pasarte varios minutos viéndolos desde varios ángulos sólo por apreciar los detalles.

sonido
SFX **80**
Ambienta, te pone en situación, y siguen con esa música épica cada vez que se te ocurre atacar un cartel publicitario en la carretera.

jugabilidad
JUG **85**
Su único punto débil en este aspecto es que sigue siendo uno de esos juegos que una vez completado no suele llamarte a repetir.

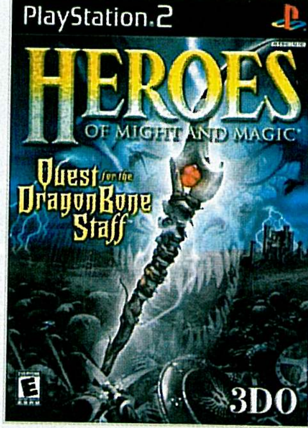
GLOBAL
88
Si te gusta Battletech no te lo pierdas, si no conoces Battletech, tampoco.



HEROES OF MIGHT&MAGIC

por R.I.P.

oh! qué lindo castillo... lo tomaré



heroes of might&magic 3

género · estrategia

prog/dist · new world computing/3DO

plataforma · playstation2

jugadores · 1

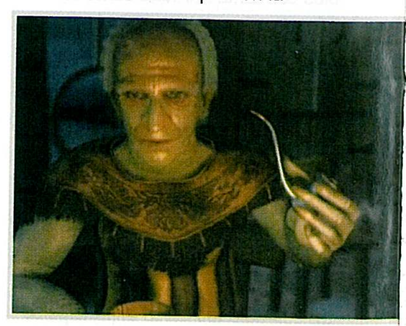
precio · 9.990 pts

Cuando me enteré de que 3DO estaba desarrollando una nueva entrega de una de las sagas más populares de PC para la Playstation 2, quedé gratamente sorprendido y expectante por ver qué juego nos brindarían y si esta versión para consola captaría todo el espíritu de la serie.

Así que, cuando tuve una copia del juego en mis manos, la puse inmediatamente para ver a que nos ateníamos. Y, lo que vi, aunque no me satisfizo plenamente, tampoco me decepcionó. Lo primero que veréis es que el juego ha pasado de ser un juego en dos dimensiones a un juego totalmente en tres dimensiones con lo que la mejora gráfica con respecto al PC es tremenda, aunque los gráficos que tenemos excepto para los Heroes, no son ninguna maravilla para lo que puede conseguirse con la PS2. En cuanto a la música, como siempre, es excelente con ese toque medieval clásico, aunque hay que decir que se repiten algunas de las músicas de la tercera entrega de PC.

Como siempre el juego esta ambientado en el mundo fantástico medieval de Might & Magic y deberemos guiar a nuestras tropas, que no sólo incluirán hombres y caballos, sino también esqueletos, orcos, trolls y una gran variedad de criaturas salidas de toda clase de mitologías. Y deberemos enfrentarnos a hadas, no muertos y todo bicho viviente que se atreva a cruzarse en nuestro camino.

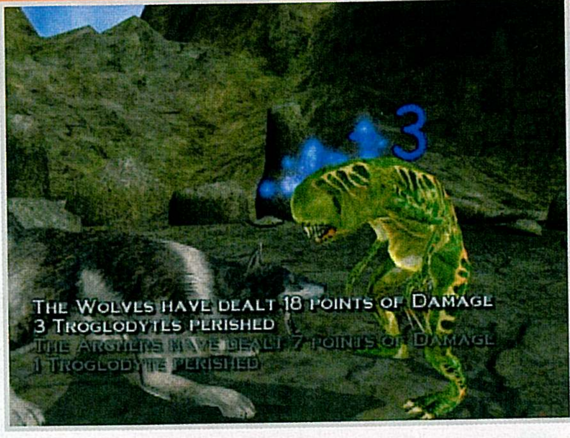
En cuanto al juego en sí, nos encontraremos que sólo podemos jugar la campaña, con una única misión, en la cual tendremos que encontrar con nuestro héroe un artefacto mágico, único medio de curar al Rey de un envenenamiento y así, que el reino vuelva a existir en plena paz y armonía. Para ello dispondremos de nuestro héroe, cuya profesión elegiremos al principio, y que será nuestro único héroe esta vez. Así que con la





▲ *¿Qué has dicho? ¿Que los esqueletos no tenemos qué?*

Y yo que pensaba que los trogloditas llevaban barba y garrote ►









ayuda de la reina, que nos proporcionará las tropas de su castillito (que son, ni más ni menos, las mismas que teníamos en el castillo del caballero en el segundo Heroes of Might & Magic) comenzaremos a buscar el grial, búsqueda para la cual tendremos un plazo máximo de días que dependerá de la dificultad.

Para cumplir nuestro objetivo tendremos que reunir una buena cantidad de fondos con los que reclutar tropas, para ello haremos trabajo de cazarecompensas y buscaremos una serie de villanos a los que deberemos sacar de sus castillos y llevar ante la reina, por medio de asedio y asalto salvaje, claro.

El juego en sí se desarrolla de una manera similar al de PC pero con algunas diferencias, como dije antes, por ejemplo, ahora sólo dispondremos de un único héroe para guiar a nuestras tropas, así que procura no perderlo, cuando nos encontremos tropas libres veremos que estas ya no contienen solo los tipos de tropa con las que se le representa en el mapa de juego, y es una sorpresa muy desagradable ver que con ese inocente grupo de campesinos van media docenita de trolls capaces de deshacerse de la mitad de nuestras tropas. Durante el combate, el cual, para los no iniciados en el juego, se desarrolla mediante un sistema de turnos con una serie de figuras que representan un cierto número de tropas de la unidad que representan, nos encontraremos con que aunque uno de nuestros ataques aniquile a una tropa enemiga esta responderá al ataque con lo que nos causará bajas igualmente. Cambiando un poco de tercio y destacando un poco el desarrollo del héroe, veremos que esta ya no avanza con un sistema de niveles como antes, sino que sus habilidades se irán incrementando conforme vaya venciendo en batallas.



En definitiva, aunque tal vez no sea uno de los mejores juegos de PS2, sí es un primer intento para que se pueda disfrutar de la saga fuera del PC, a ver si para la próxima vez les sale algo mejor, pues aunque no es un mal juego tampoco está a la altura de las anteriores entregas de la saga.

COMENTARIO

gráficos GFX **75**

Aunque con respecto a anteriores entregas de la saga pueden parecer buenos no lo son tanto si tenemos en cuenta lo que estamos viendo para PS2.

sonido SFX **95**

Son remakes de anteriores Heroes, pero como siempre, son excelentes con ese toque clásico medieval.

jugabilidad JUG **85**

Aunque es muy divertido de jugar, no llega a cuotas de enganche tan altas como los otros Heroes.

GLOBAL 80

Un buen juego. Pero podrían haberlo hecho mejor.



KONAMI KRAZY RACERS

COMENTARIO

gráficos GFX 75

sonido SFX 80

jugabilidad JUG 85

GLOBAL 79

Buen juego para una temporada. Siempre y cuando no puedas esperar al que, probablemente, marque la diferencia en Game Boy Advance.

por R.I.P

o cómo se convierte un pulpo en piloto



konami krazy racers
género · carreras
prog/dist · konami
plataforma · gameboy advance
jugadores · 1-4
precio · 8.490 pts

Al igual que Nintendo, Konami ha decidido coger a varios héroes de sus principales juegos y enfrentarlos en una serie de divertidas carreras de Karts. Y la formula para conseguir tal hazaña sigue siendo la misma, coloristas paisajes, circuitos cada vez más complicados y los más carismáticos pilotos, entre los que encontraremos, por ejemplo, a cierto parodiante pulpo o un deformer de cierto cyber-ninja de un juego llamado, no se si os sonará, Metal Gear Solid, y, como decía, un buen arsenal de pequeñas, permitidme la expresión, putaditas, para entorpecer a nuestros adversarios, y regalitos para conseguir algo de velocidad extra para nosotros. Un detalle "original", en juegos de Karts no en juegos de carreras, es que tendremos que ir sacándonos carnets para poder acceder a mayores campeonatos y ver unos cuantos circuitos más.

En cuanto al juego en sí nos encontraremos unos gráficos, que aunque correctos, no sacan demasiado partido de posibilidades de la nueva Game Boy, quedando alejados de otros títulos que ya se han visto por estos lares y su jugabilidad, aunque siga siendo alta, no alcanza a otros del género, pues su dificultad, a pesar de contar con tres niveles distintos, se queda algo corta y la inteligencia de nuestros adversarios no es muy allá, con lo que no te resultará complicado acabar con el juego.

Por supuesto, el juego viene con opción multijugador, lo que es muy conveniente puesto que, al ser un juego muy corto, es lo que le alargará su tiempo de uso. Y siempre será más difícil competir contra oponentes humanos que contra el propio juego.









COMENTARIO

gráficos GFX 34

sonido SFX 62

jugabilidad JUG 20

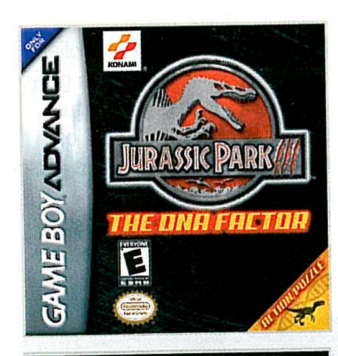
GLOBAL 38

Recomiéndale a alguien que se lo compre en el día de los inocentes.

JURASSIC PARK III THE DNA FACTOR

por Closed

parque no, juego jurásico



jurassic park3 the dna factor

género · plataformas

prog/dist · new world computing/3DO

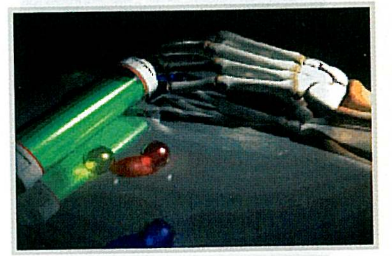
plataforma · gameboy advance

jugadores · 1

precio · 8.490

Solapado por la última entrega de la saga de los dinosaurios de Spielberg, nos llega este título, sin duda, esperando obtener apoyo por la publicidad del film. Y es que poco más se puede esperar de este juego, pobre a más no poder.
La primera impresión que ofrece es que es un poco simple y algo aburrido, pero ¡Que sorpresa te llevas cuando consigues avanzar un poco y descubres que no se queda ahí!, además es soso, tonto, la historia tiene que ver con la película en que hay dinosaurios y que sucede en la misma isla, cualquier otro parecido con el guión original es mera coincidencia. Los gráficos son pobres y en algunos casos liosos, el efecto de primer y segundo plano es completamente confuso y no está bien definido, hay momentos en los que no sabes si la muestra de ADN está en uno u otro plano.El control del personaje es muy simple, saltas, pegas, disparas, haces barridos y demás cosas que suele tener un juego de plataformas.
En el aspecto sonoro poco que destacar, las voces digitalizadas de los personajes se limitan al grito de cuando mueren o son golpeados. Aunque la música es uno de los mejores aspectos del juego. Sin embargo se hace enseguida repetitiva.El juego se hace aburrido y monótono, y no representa prácticamente nada nuevo para la GameBoy Advance.
En definitiva, una autentica pena de cartucho que te hace pensar que el dinero que te has gastado en él ha sido tirado a la basura.





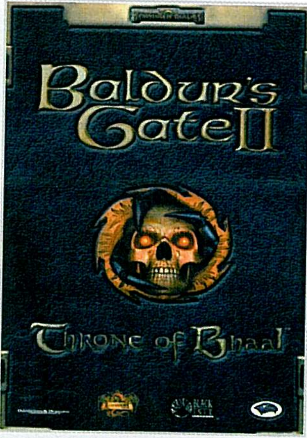




BALDUR'S GATE THRONE OF BAAL

por Joe

amplía tu baldur's



baldur's gate II throne of bhaal

género · rol

prog/dist · new world computing/3DO

plataforma · pc cdrom

jugadores · 1

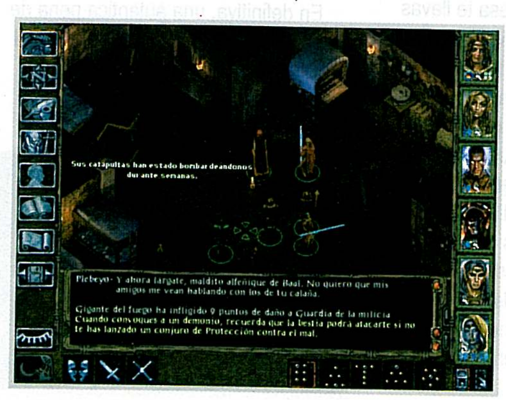
precio · 3.990 pts

Ya tenemos en nuestras manos la ampliación del Baldur´s gate II, que nos permitirá seguir introduciéndonos en los reinos olvidados y en la historia de los hijos de Bhaal, que es la que mueve toda la saga de Baldur´s gate.

En esta ampliación podremos elegir entre jugar tres nuevos capítulos (8, 9 y 10) de la historia y/o jugar un nuevo dungeon: El torreón vigilante. Estos nuevos capítulos desarrollarán y terminarán la historia iniciada en la primera parte, definitivamente viendo por fin el final de las andanzas de nuestros personajes, ya sea para bien o para mal.

El juego en sí, al ser una ampliación, tiene pocas variaciones gráficas o sonoras, más bien ninguna, siendo los grandes cambios los dedicados a las reglas y a los personajes.

En primer lugar como es de suponer, se puede jugar con viejos personajes o hacerse uno nuevo, si





MARIO KART SUPER CIRCUIT

COMENTARIO

gráficos GFX 88

sonido SFX 90

jugabilidad JUG 96

GLOBAL 92

Dentro de unos años esta puntuación podría subir más aun.

por Ricar González

marchando un rayo



mario kart super circuit

género · carreras

prog/dist · intelligent systems/nintendo

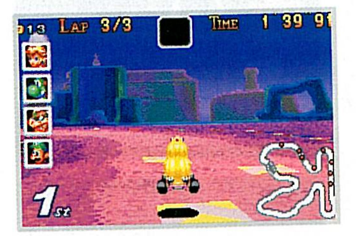
plataforma · gameboy advance

jugadores · 1-4

precio · 6.990 pts

Que Mario Kart debute para una consola portátil es una gran noticia. Y que lo haga de esta manera, mejor aun. Mezclando elementos de las dos entregas anteriores, Mario Kart Super Circuit es uno de los juegos más divertidos y adictivos de todos los tiempos. Puedes hacerte una idea de sus posibilidades jugando unas cuantas partidas en modo GP, o VS contra otros amigos. Pero lo verdaderamente emocionante surge cuando tú y tus oponentes humanos llegáis a conocer a fondo los circuitos, sus atajos, los puntos exactos donde utilizar cada regalo, cuando aprendéis a tirar las conchas verdes hacia atrás, a derrapar, a robar el mejor regalo y a utilizarlo en el momento apropiado. Los circuitos están diseñados para permitir a los jugadores fastidiarse continuamente los unos a los otros. Los jugadores de Mario Kart ya saben a lo que me refiero: curvas, pasos estrechos y saltos son algunos de los lugares en los que un plátano puede marcar la diferencia; de la misma manera que en Mario Kart original o en el Diddy Kong Racing, en Mario Kart Super Circuit recogeremos monedas para aumentar la velocidad, perdiéndolas cada vez que nos disparen o que nos choquemos con algún jugador más corpulento (Bowser, Wario, DK...). Cada jugador tiene sus propias características (da igual, probablemente acabes jugando con todos ya que todos son buenos para algo) y su propio circuito, y se ríe de manera diferente cuando uno de sus regalos alcanza su objetivo. Este juego es la mejor opción multijugador de la reciente Gameboy Advance, y no creo que se quede precisamente desfasado con el tiempo. Pues lo dicho, un juegazo con todas las letras.



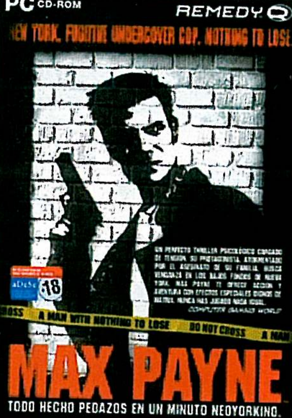




MAX PAYNE

por Maniac Boy

kill'em all, *slowly*



max payne
género · acción
prog/dist · remedy/eidos
plataforma · pc cdrom
jugadores · 1
precio · 7.995 pts

Ya iba siendo hora de que por fin, pudiéramos saborear un producto como este en la plataforma de PC compatible. En todo momento nos sentimos inundados por un ambiente lúgubre, de novela negra policíaca, con el toque te violencia y salsa de tomate suficiente como para abastecer a todo México (u otro país). Volteretas, explosiones, giros de cámara, efectos especiales dignos de oscar... todo ello nos acompaña en esta magnifica producción de los Finlandeses Remedy junto con God Games y como producción de 3D Realms. Es curioso destacar que Remedy, es el autor, tiempo ha, de Death Rally, junto con la ya algo olvidada Apogee Software.

EL CASO.

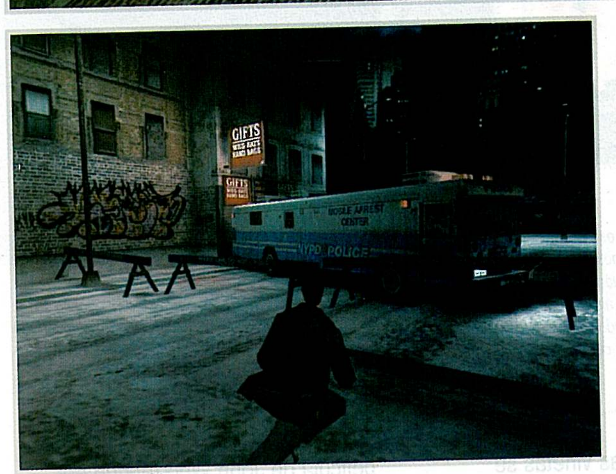
Max Payne es un ex detective, especializado en hurtos, con un curioso y negro sentido el humor, aficionado a usar retóricas e interminables metáforas apocalípticas... esto puede ser debido, entre otras cosas, al hecho de una panda de locos asesinaran sin motivo aparente a su mujer y a su hijo en su presencia, mientras oye cosas como "La carne de los Ángeles caídos...". Después de esto, su vida se convierte en un auténtico infierno; Tras la muerte de Alex, su mejor amigo, comienza una cruzada en contra de todos aquellos que le han convertido en lo que actualmente es... No importa cuantos caigan a su paso, no importa cuantas balas, las balas son baratas, las vidas lo son aun más... con esta filosofía, y con la certeza de no tener nada que







-¿Eh? ¿Qué se ha creido? si quiere entrar al baño tendrá que hacer cola, como todo el mundo
-¡gmbb! ¡apartaos, que me cago!





Algunos se empeñan en llamarlo «bullet time», pero todos sabemos lo que es en realidad: el «modo flipao»

perder, Max va avanzando en un entresijo de bandas de drogadictos, mafia rusa, sectas y un toque de conspiración corporativa.

EL ESCENARIO DEL CRIMEN.

Todo esto esta aderezado, por supuesto, por los estupendos gráficos tridimensionales que acompañan a Máx. en todo momento. Los detalles están cuidados hasta la ultima opción. Puedes dedicarte a dispararle a todo lo que te apetezca y muy posiblemente ocurrirá algo asociado a la acción. Baldosas que caen, cristales que saltan, extintores que sueltan su carga, botes de bebida que burbujean. Desde luego, se tomaron muy en serio su política de "Si no sirve de nada, para qué ponerlo" que tanto publicitaron en la época previa al proyecto. Los escenarios están muy cuidados estéticamente, la calidad de los decorados llega un nivel enfermizo. Todos ellos enfocan y representan perfectamente lo que sería su homónimo real. Podrás ver, estaciones de metro realmente "underground", las nevadas calles de New York en un apocalíptico día de nieve, la guarida de la mafia local, el "sanctorum" de una secta... todos ellos llevados al juego con mucha gracia, y sobre todo con un realismo que ya hacia falta desde hace tiempo en un juego. En cuanto a una curiosidad interesante, en un momento concreto del juego, llegas a jugar una de tus pesadillas, con una ambientación realmente lograda, y que, de verdad (lo juro) llega a sacarte de tus casillas, y en algún momento hacerte saltar del asiento. El guión, está muy bien trabajado y también cuidado en algunos detalles. En un principio, todo lo que el juego se desarrolla es ni mas ni menos que un Flashback de Max, puesto que cuando el juego empieza ya te encuentras en el final de este, y recapitulas 3 años exactamente, una interactiva e interesante forma de enterarte porque Payne está en lo alto de un rascacielos con un rifle de francotirador...

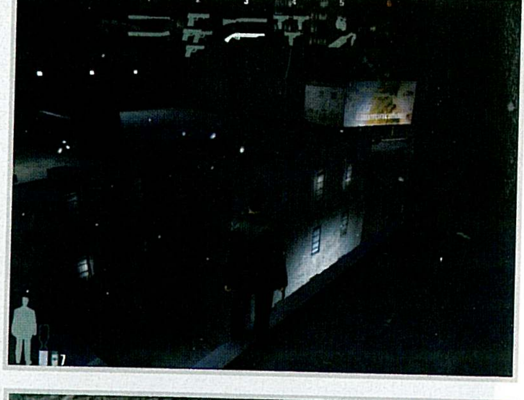
Una de las cosas más curiosas es la presentación del juego, y no me refiero a la introducción, sino a la forma en la que el juego se presenta. Como si de una novela gráfica detectivesca





Los personajes que conocerás en tu aventura derrochan simpatía y buen humor







Podemos interactuar con prácticamente todo lo que sale en el escenario. Cristales que se rompen, paredes que se derrumban, televisores que se apagan, etc.



El «bullet-time» es limitado. Si no, nos pasaríamos el juego saltando por los aires y los malos no tendrían ni una oportunidad contra nosotros



se tratase, las viñetas se suceden acompañadas del texto y las voces de los que intervienen en la escena. Hay que destacar el trabajo de traducción y doblaje por parte de los encargados de la versión española del juego, que, aunque no gozan del desgarramiento vocal de la versión original, son mas que dignos.

"ESQUIVA ESTO..." ©2000 TRINITY.

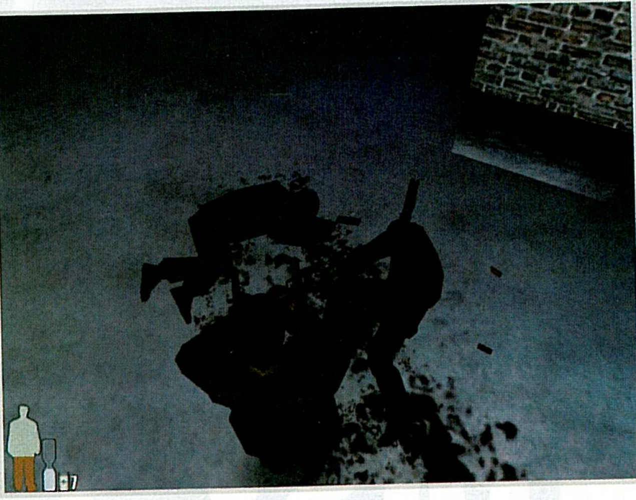
Lo más novedoso del juego, es la incorporación del "Bullet Time". Se trata de el efecto "Matrix" (por así decirlo) en el que puedes esquivar balas debido a que el tiempo se ralentiza lo suficiente como para ver su trayectoria. El efecto en sí esta realmente logrado, dando al juego, este toque personal y consiguiendo entre otras cosas, la impresión de estar viendo una película de John Woo (al que por cierto se le menciona un par de veces en el juego), en la que tu eres el protagonista. Esto, no es en absoluto difícil de controlar, después de utilizarlo un par de veces, te acostumbra lo suficiente como para echarlo de menos en tu vida real ^_^U. Por supuesto, no puedes abusar continuamente del "Bullet Time", existe un tiempo limitado de uso, que vas recuperando según aplicas plomo a tus "vecinos". Se activa pulsando un simple botón, que se desactiva sólo cuando los enemigos han sido ajusticiados o cuando recargas tu arma. Si a esto le añadimos los efectos el realismo y el detallismo enfermizo, es fácil encontrarnos después de salir de una escena de cámara lenta, con cascotes, polvo, trozos de pared y castillos cayendo a nuestro alrededor, mientras miramos a los cuerpos de unos











mafiosos y recargamos el arma... digno de película en todos los casos. El manejo del juego en general es bien sencillo y adaptable, con mucha facilidad terminas acostumbrándote al tipo de control, ya conocido en los juegos de tercera y primera persona, de combinación ratón/teclado.

HERRAMIENTAS DE GUERRA Y MUERTE.

Durante todo el juego nos encontraremos con diversas compañeras. Un simple y rudimentario trozo de tubería, un bate de baseball. Una o dos Berettas 92F, una IMI Desert Eagle (el arma de los campeones ^_^), el Jackhammer, escopeta de repetición, una escopeta .12 pump-action, una escopeta de doble cañón recortado modelo "desperado", una o dos Ingram Mac 40, granadas, los conocidos cócteles molotov, un lanzagranadas M79, y para mí, una de las armas mas divertidas y espectaculares, el rifle de francotirador. Este arma en concreto, para la cámara y sigue la bala por su trayectoria con un logrado efecto.

TÓCALA OTRA VEZ, BOGART...

Por supuesto no todo son glorias. Por desgracia, ¡¡¡ Max Payne no incluye una opción de multijugador !!!... inserte aquí sus abucheos... Posiblemente los chicos de Remedy se las verían muy mal para tratar el tema del bullet time en Multijugador, sin embargo es algo importante que achacarle al juego, llegados a estas alturas en la era de la comunicación global. Otra cosa mas es que el ambiente de la música no acompaña lo suficiente al juego en sí. Si hay algo importante en una película, es la banda sonora, y, en este juego de película, la banda sonora no llega a estar del todo a la altura. No se me mal interprete, la música es buena, lo único es que no acompaña todo lo bien que debería, hay momentos de máximo clímax que quedan un poco apagados debido a la falta de acompañamiento melódico. Sin embargo, este pequeño detalle no eclipsa en absoluto el magnífico producto que hace tiempo los usuarios de PC estábamos esperando. Hasta la vista...

COMENTARIO

gráficos GFX **96**

Simplemente salvaje, sobre todo si cuentas con el hardware necesario.

sonido SFX **80**

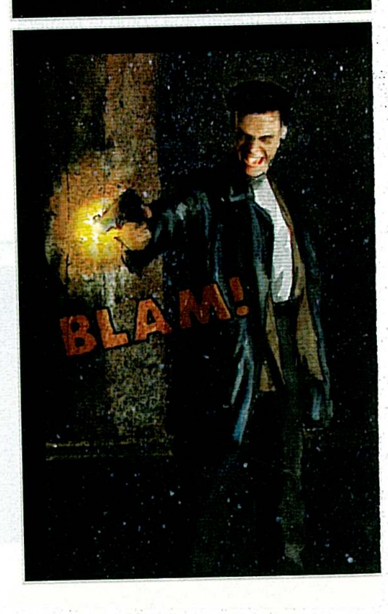
Los sonidos están logrados, sin embargo la música no está a la altura.

jugabilidad JUG **90**

Simple, sin demasiados botones y cómodo.

GLOBAL **93**

Una pieza necesaria para los amantes de la acción, y para cualquiera que quiera UN BUEN JUEGO.



FINAL FANTASY

la fuerza interior

por Carlos B. García

El pasado 24 de agosto se estrenó finalmente una de las películas mas esperadas por parte de los aficionados al mundo de los videojuegos, que fue presentada como la primera película con actores virtuales que se ha hecho en la historia. Por todo ello, y teniendo en cuenta las millonarias cifras que se barajaron en ella, sin duda podemos afirmar que es una película que aspira a un enorme reconocimiento por parte del publico, no solo de los aficionados a los videojuegos, sino de todos los aficionados a la ciencia ficción en general. Pero...¿cómo es realmente?.

Debo reconocer que como aficionado a la saga de Square estaba muy preocupado por ver como podría funcionar una de sus historias en la gran pantalla, pero al contrario de lo que esperaba, la película resultó ser bastante buena en todos sus aspectos. La historia, que es conocida a rasgos generales por todo el mudo, nos ambienta en un futuro cercano en el que el planeta tierra ha sido conquistado por unas extrañas criaturas llamadas Fantasmas. Aki Ross, doctora que trabaja en una de las poblaciones supervivientes, ha desarrollado junto al doctor Sid un proyecto que podría barrer de la faz de la tierra a esas criaturas. Para ello, cuanta con la ayuda del escuadrón Mirada Profunda liderados por el teniente Grey, que establecerá una relación sentimental con Aki que supondrá otra de las tramas centrales de la película.

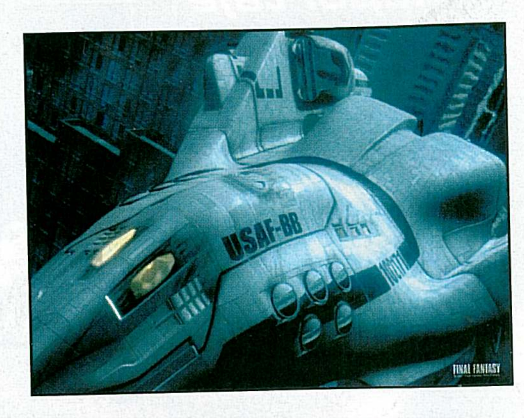
En lo que respecta a grafismo Final Fantasy no tiene igual... Los personajes son prácticamente reales, y la

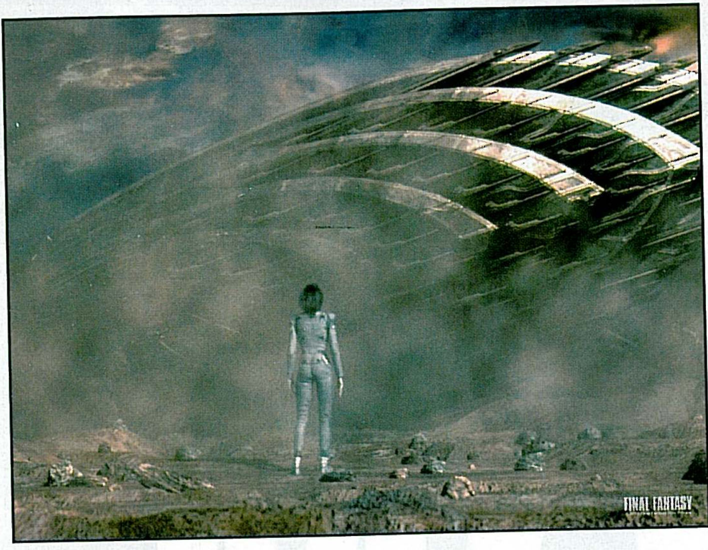






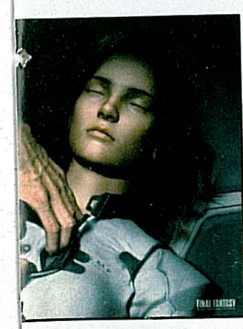


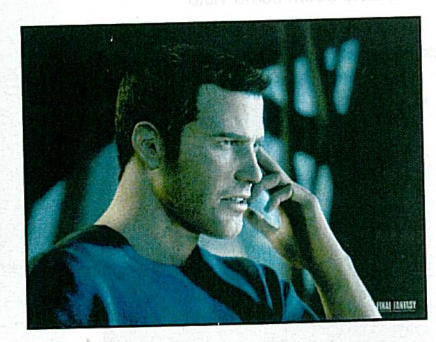




animación y acabado son sencillamente bestiales.
La banda sonora es fantástica, y el tratamiento del tema central de la película es muy parecido al que se le da en el juego, música correctísima y en su momento exacto.
En cuanto a los personajes, debo reconocer que funcionan mucho mejor de lo que pensaba que harían en un principio, y si consigues que lo hagan tienes prácticamente el cincuenta por ciento de la película. Ciertamente hay que reconocer que en su totalidad responden a tradicionales arquetipos del género. Aki Ross, la protagonista, es uno de los clásicos personajes de Sakaguchi, una joven valiente y dispuesta a sacrificarse por el mundo pero emocionalmente frágil en lo que respecta a los asuntos del corazón. Grey por su parte es mucho más decidido y experimentado: sabe muy bien lo que quiere y las razones por las que lucha. En cuanto a los secundarios, aunque también tradicionales, resultan bastante entrañables. Ryan es el típico grandote de color pero que a pesar de su apariencia es un tipo genial. Jane hará las veces de lo que Vasquez hizo en Aliens: El regreso, el de tipa dura que no se deja amedrentar por nada. En cuanto al cuarto y último miembro del escuadrón Mirada Profunda tendremos a Neil, que será el experto en maquinaria y gracioso del grupo, ya que no puede faltar un secundario cómico en una película con estos ingredientes. En lo que respeta a antagonista, el general Hein cumple perfectamente con el papel. Frío y despiadado, tras perder a toda su familia a causa de los fantasmas dedicará su vida a destruirlos sin importarle cual sea el precio a pagar. El único fallo achacable a su diseño es que se nota que es el malo a kilómetros de distancia, tanto que es hasta cómico. De todos modos, resulta curioso el hecho de que Sakaguchi emplee en Hein uno de los arquetipos que utiliza siempre en los militares: nunca escuchan ningún consejo y tratan de solucionarlo todo empleando el arma mas grande que tengan a mano (cañón o bomba preferiblemente). Eso si, no faltará como en cualquier Final Fantasy la aparición de un Sid, que como siempre guardará una estrecha relación con las maquinas y la ciencia, en este caso, siendo el doctor a cargo del desarrollo del proyecto de los ocho espíritus.
Uno de los puntos mas conflictivos de la producción ha sido sin duda mantener una concordancia entre una película completamente futurista y la saga mucho mas mística y tradicional que se presenta en los juegos. Curiosamente, aunque a primera vista no parecen guardar ninguna otra relación que el mero titulo, la película mantiene intacta una de las ideas centrales que Sakaguchi emplea en casi todas sus obras, la idea de un mundo vivo, dotado de alma propia a la que el hombre llega a amenazar con su tecnología a causa de su inconsciencia.
En definitiva, Final Fantasy, La fuerza interior, es una película sorprendente, tanto por desarrollo como por técnica, especialmente porque se han atrevido a realizar una película adulta y compleja, que aficionado a los videojuegos o no, deberías ver si te gusta la ciencia ficción.







el BOOM de los ciberlocales

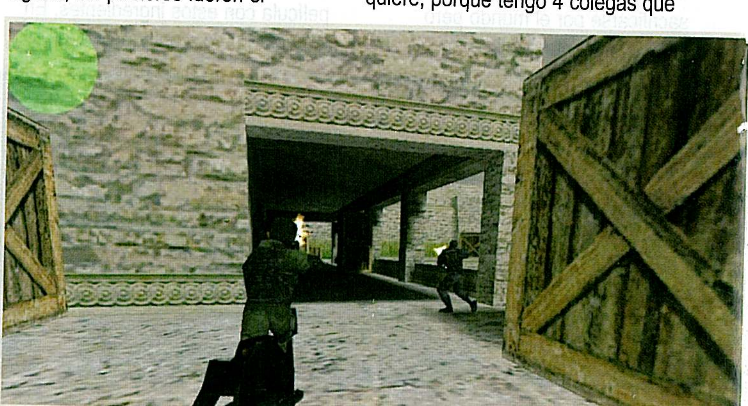
por Mercuccio Vesponti y Marcus

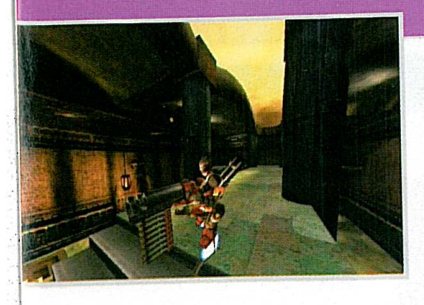
De un tiempo a esta parte han ido proliferando un nuevo tipo de locales de ocio: cibercafés y ciberlocales o locales de juegos en red; en principio se trataba de bares o pubs con 3 ó 4 ordenadores desde los que se podía acceder a Internet para chatear, o buscar información, evolucionando más tarde hacia lo que ahora conocemos simplemente como "cibers", con un buen número de equipos, dedicados mayoritariamente a los juegos en red. Este boom se ha visto potenciado, en gran parte, a la aparición de juegos que basaban gran parte de sus posibilidades en sus opciones multijugador. Sin duda alguna, los primeros fueron el Quake II y el Half Life, uniéndoseles más tarde el Starcraft o el Unreal. De hecho, ahora mismo, el que no se monta un ciber es porque no quiere, porque tengo 4 colegas que

Counterstrike supuso un gran aumento de público para la mayoría de los ciberlocales.



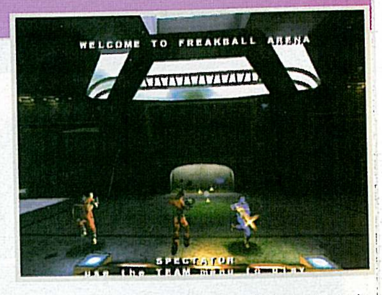












Quake III Arena apuesta por la diversión a una velocidad endiablada ¿Todavía no lo has probado? Bájate al ciber de la esquina y échate unas partiditas.

se han juntao y en el garaje se han montao uno con 4 mesas de camping y 10 ordenadores robaos de la ONG "Ordenadores sin Fronteras", y se montan cada party al Wolfenstein que lo flipas.
De entre toda la oferta que hay disponible en estos momentos, hemos seleccionado como ejemplo un par de grandes y un local en expansión que, a nuestro juicio, ofrecen los distintos estilos de locales que existen en este mundillo, bien por su veteranía, o por la ambición de sus proyectos.

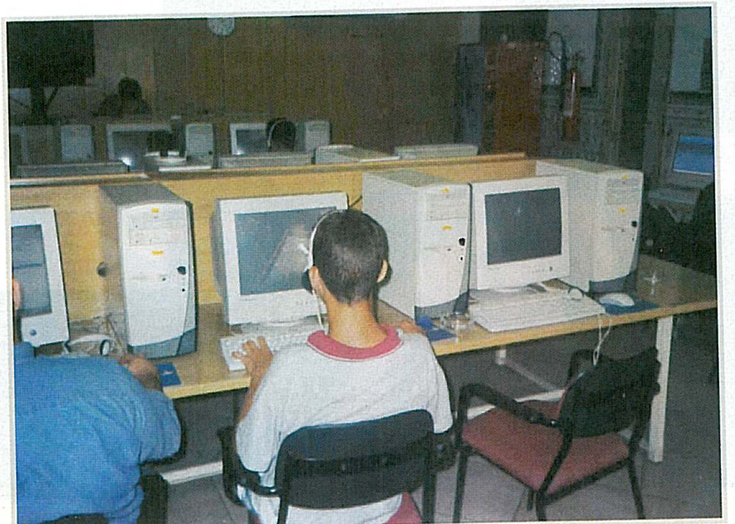
El funcionamiento de los cibers es bien simple: pagas una tarifa por un determinado tiempo de uso de los equipos, ya sea para conexión a Internet o para jugar, bien individualmente, bien en modo multijugador. Algunos locales contemplan las posibilidades de escanear o imprimir imágenes, o incluso la grabación de CD's. Aunque claro, luego se te cuelga el Quake cuando vas primero con 20 frags de ventaja, y te cagas en todo, porque algunos ni siquiera te lo descuentan del precio.

NET ARENA, LOS VETERANOS.

Es uno de los locales con más solera. Fue uno de los primeros locales de este tipo que abrieron sus puertas al público. Es, con diferencia, uno de los que de mejor ambientación dispone, recreando la estética del ya mítico Quake II, Las tarifas, por hora, son de 300 ptas. si vamos por las mañanas, y de 400 si es por la tarde.
Al preguntarles sobre la situación actual de los ciberlocales, y de la competencia que se está creando, son bien claros: "La competencia es quizá excesiva. Hay un número muy alto de locales de características similares, lo que ha hecho que se llegue a la saturación. Durante el período lectivo hay suficiente clientela para todos, pero ahora al llegar el verano, muchos se quedan totalmente vacíos."
Por lo que respecta a los gustos de la clientela, la respuesta es clara: Counter Strike es el rey, seguido, a bastante distancia, por Quake III y Unreal Tournament. Después, puntualmente, los hay que juegan al FIFA (¿pero quién c**o juega al jurgol en el ordenador?) o al Age of Empires. Además, el tipo de cliente influye en gran forma sobre esta clasificación: la mayoría son varones de entre 16 y 25 años, que prefieren los juegos antes mencionados y una pequeña minoría de mujeres, que prefieren conectarse a Internet para chatear. Los más mayores, sin embargo, se decantan más por Age of Empires, el Starcraft o por la navegación por Internet (guarrindongooooos).
Disponen, también, de página de Internet: www.net-arena.com. En ella podréis encontrar noticias, anécdotas y secciones dedicadas a los juegos más jugados (y una foto del Bill Gates como lo que realmente es: un Borg de los de Star Trek, porque cosa que pilla, cosa que asimila XD).







JOIN GAME, EL ALUMNO AVENTAJADO.

Join Game es una pequeña empresa que cuenta, en su apenas año y medio de vida, ya con 4 locales situados en diferentes zonas de la ciudad de Valencia. Es un buen ejemplo de un local que esta empezando, aunque con capital fuerte y un buen equipo. Con respecto a las tarifas los socios (hacerte socio son las 1000 pelas que cuesta la camiseta que te regalan....) pagan 300 la hora, y los no socios, 500.
De nuevo, vemos que el Counter Strike es el más jugado, aunque en un segundo lugar destaca Diablo 2 expansión (aunque puede ser debido a su condición de novedad), todo un clásico como el Starcraft, y después Quake III.
La clientela de Join Game varía según la zona en la que se encuentre cada local. En zonas universitarias, estudiantes de más de 20





Renovación constante y servicio técnico propio: las claves, según Join Game, para mantener el interés de los usuarios de los cibers.

años, en el centro chavales de alrededor de 16 y turistas. Por cierto, ¿os habéis dado cuenta la cantidad de guiris que andan sueltos sin bozal por ahí?
Con respecto a la situación actual del mercado de los locales, opinan que al igual que otros tipos de empresas que se han aprovechado de este boom, sólo sobrevivirán las más fuertes, siendo los puntos clave la renovación constante, y un servicio ténico propio, en otras palabras, autonomía e independencia (y sobornos, y chantajes, y extorsiones, y la sobreexplotación de los machacas ¡¡JUAS, JUAS, JUAS!!). Este local es uno de los punteros dentro de la Asociación Valenciana de Salas de Ordenadores en Red, creada para la defensa de los intereses comunes de este tipo de locales (padrino, necesito un dinerillo....).



CONFEDERACIÓN, EL EROSKI DE LOS CIBERS.

Perteneciente a una cadena nacional de franquicias, Los locales gozan de una buena ambientación de tipo futurista, con mucho metal y cables. En el tema de las tarifas la hora nos costará 600 aunque tienen disponibles abonos de 2000 ptas. para jugar 3000, o de 5000 para jugar 10000.
Los más jugados son Counter Strike (-¿oye Merc, seguro que no los estás calcando?.-No, tío, te lo juro.), Age of the Empires, Quake III y Unreal Tournament.
También confederación tiene su site en la red, www.confederacion.com, muy chula, por cierto. La clientela de este local es muy variada, según la situación del local. Cabe una mención especial para la cantidad de turistas que buscan conexión a Internet cuando el local esta situado en una zona céntrica.

Con respecto al boom, el encargado declaró que la competencia es muy grande (lo que todos), pero que acabarán sobreviviendo los más fuertes (más o menos lo que los demás).

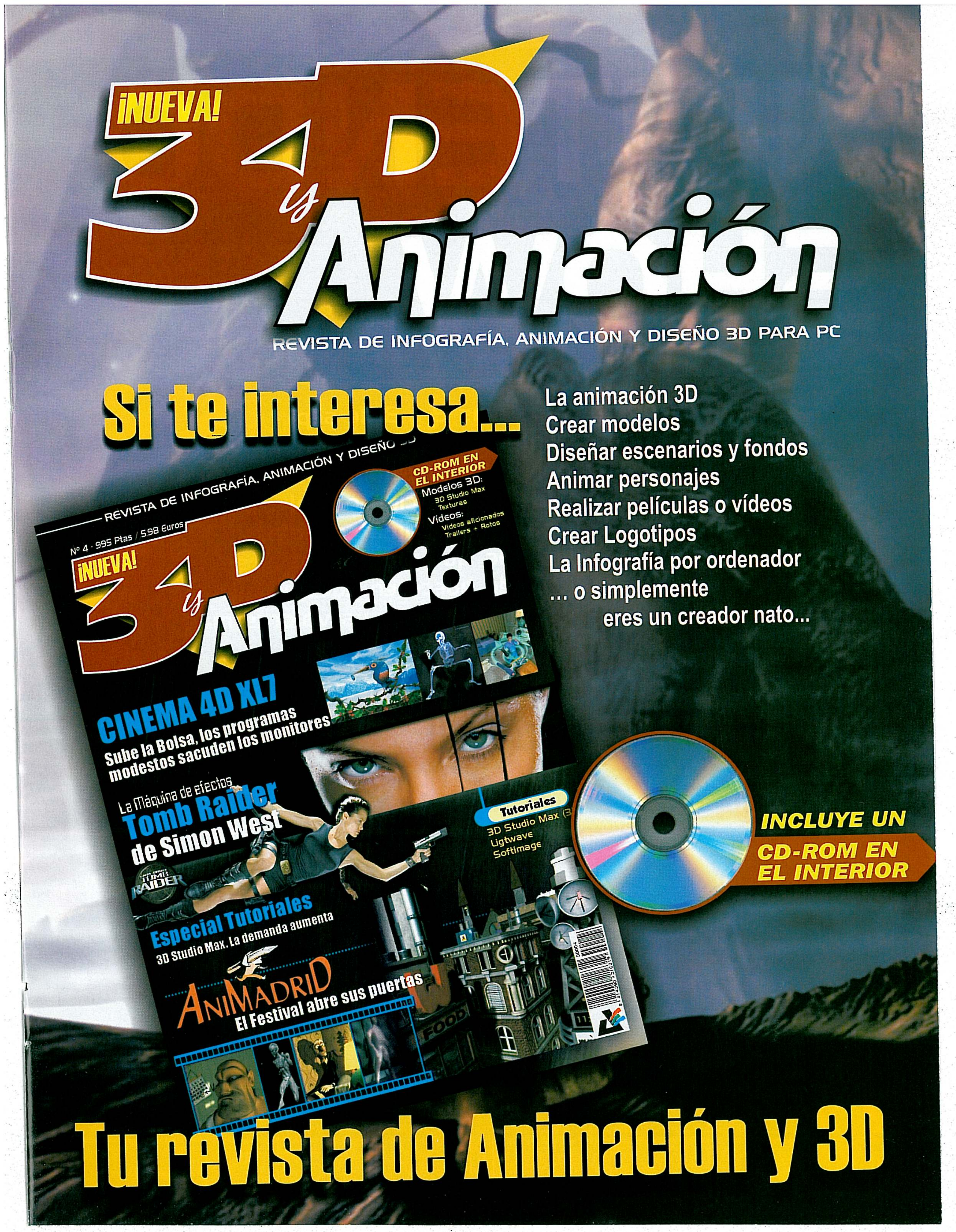
BUENO, PERO ENTONCES, ¿QUÉ?

En conclusión, podrás tener el pedazo equipo de tus sueños en casa (ese pedazo Pentium 4 a 1,4 Ghz, con la GeForce 3 y demás), pero si tienes que jugar al Counter Strike (vale, vale, sólo era un ejemplo, jo) contra los bots, te mueres del asco. Así que aprovecha ahora que hay cibers a patadas para quedar con los colegas y os reventáis las cabezas, que en compañía es más divertido.

A título personal, el Counter Strike es una caca de la vaca, ¡¡¡Unreal al poder!!! – Mercuccio.



Unreal Tournament sigue viciando a jugadores de todas las edades.



¡NUEVA!
3D y Animación
REVISTA DE INFOGRAFÍA, ANIMACIÓN Y DISEÑO 3D PARA PC
Si te interesa...
La animación 3D
Crear modelos
Diseñar escenarios y fondos
Animar personajes
Realizar películas o vídeos
Crear Logotipos
La Infografía por ordenador
... o simplemente
eres un creador nato...
REVISTA DE INFOGRAFÍA, ANIMACIÓN Y DISEÑO
Nº 4 · 995 Ptas / 5.98 Euros
¡NUEVA!
3D y Animación
CD-ROM EN EL INTERIOR
Modelos 3D:
3D Studio Max
Texturas
Videos:
Videos aficionados
Trailers + Rotos
CINEMA 4D XL7
Sube la Bolsa, los programas modestos sacuden los monitores
La Máquina de efectos
Tomb Raider
de Simon West
Tutoriales
3D Studio Max
Ligtwave
Softimage
Especial Tutoriales
3D Studio Max. La demanda aumenta
AniMadrid
El Festival abre sus puertas
INCLUYE UN
CD-ROM EN EL INTERIOR
Tu revista de Animación y 3D

NINTENDO SHOW

Los pasados dias 2 y 3 de septiembre, Nintendo celebró en el céntrico barrio de Westminster, Londres, la presentación oficial en Europa de su última consola, la GameCube, que promete hacerse un rápido hueco en nuestro mercado gracias a sus valores más que apreciables.

por Carlos B. García

Básicamente, la celebración estaba dividida en tres salas; una gran habitación central donde se presentó la nueva consola, en la cual podias jugar libremente a los diversos juegos que se exponian (eso sí, acompañadas de varias Game Boy Advance y una selección de sus mejores novedades), una segunda sala para ruedas de prensa, con una enorme pantalla de vídeo para exponer las nuevas producciones en desarrollo, y por supuesto una sala dedicada a Pokémon, producto estrella de la compañía que mostraba sus nuevos accesorios, el Pokemon Stadium 2, el Pokemon Card Reader Advance, el Pokemon Crystal y la nueva consola Mini Pokemon.

Pero vayamos al punto fuerte, la presentación de la GameCube. Primero de todo, hay que decir que la consola en sí resulta tan impresionante como todos esperábamos que fuera, mostando su capacidad de manejar enormes cantidades de polígonos a una enorme resolución, reduciendo ademas los tiempos de carga a algo apenas apreciable. Tanto el tamaño de la consola como el de sus periféricos la vuelven también muy transportable, cosa

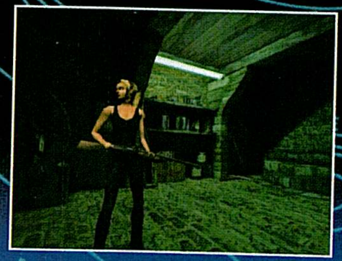
▲ Luigi nos tiene más de una sorpresa preparada en GameCube

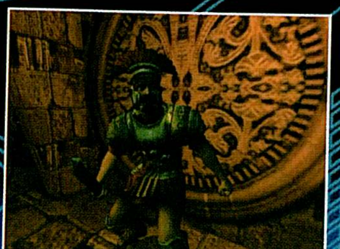




Eternal Darkness ▼











Nintendo Game Cube, NGC para los amigos.

El mando de la Game Cube parece complicado pero es, en realidad, muy cómodo.

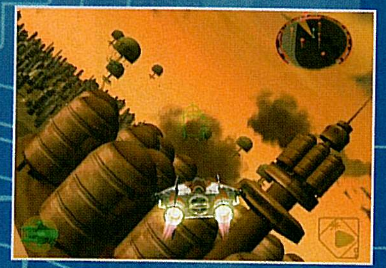
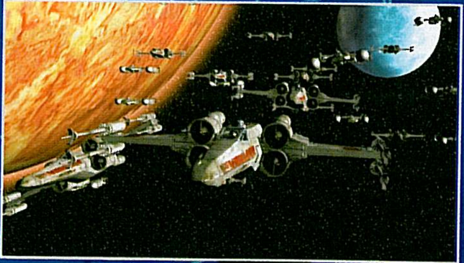
Luigi's Mansion

que se agradece en contraposición a otras como la X Box, que casi la triplica en tamaño. El mando, como resulta usual en Nintendo, fue tratado como otro de los aspectos más importantes de la consola, ya que tanto su forma como la distribución de controles y botones lo vuelven un periférico muy especial. A pesar de parecer una mezcla entre el mando de la PS de Sony, la Dreamcast de Sega y el de la propia Nintendo 64, el pad de la GameCube resulta excepcionalmente cómodo, y tras unos pocos minutos te adaptas a él de manera casi imperceptible.
En cuanto a los juegos de la exposición de la GameCube fueron un total de ocho, a los que podías jugar durante un tiempo limitado de 10 minutos que siempre te sabían a poco. Con alguna salvedad, todos ellos resultaron tener una calidad bastante elevada, lo cual es más que sorprendente si tenemos en cuenta de que se trata solo de la primera remesa de juegos para la consola, y que por lógica general no será hasta dentro de unos meses cuando empezaremos a a perfilar mejor su potencial. En principio, esta es más o menos una aproximacióna a estos primeros titulos, que tendremos la oportunidad de revisar con mayor detalle dentro de unos meses.
Eternal Darkness fue el título más adulto de todos los expuestos en la presentación. Siguiendo una estética a medio camino entre Survival Horror y un Tomb Raider, deberemos combatir al espíritu de las tinieblas en momentos distintos de la historia con tres personajes completamente distintos, uno por cada una de las distintas épocas del juego. De este modo encarnaremos a un centurión romano, a una bailarina azteca experta en el uso de espadas y a una joven de la actualidad armada con una escopeta recortada. Cada uno tiene distintas habilidades y resistencias, aunque deberán enfrentarse a enemigos comunes. El juego goza de unos escenarios espectaculares, aunque los modelos de los personajes y monstruos no alcanzan el mismo nivel de calidad, lo que se puede culpar al hecho de que el juego se halle tan solo al 70% de su desarrollo. La jugabilidad






Pikmin, creatividad «made in Miyamoto»

Star Wars Rogue Leader

resulta bastante curiosa, especialmente porque varía mucho según el personaje que hayas elegido. De momento, el juego parece basarse en ir resolviendo puzzles y acabando con los enemigos que se pongan en nuestro camino, aunque también hay bastantes sucesos por historia, y trampas que evitar.

Luigi´s Mansion, fue probablemente el juego con mejor aceptación de toda la presentación. El hermano de Mario metido a cazafantasmas consiguió dejar a todo el mundo enamorado de un juego como mínimo, adictivo. Gráficamente era uno de los más impresionantes de toda la presentación, por no decir el mejor. La mansión estaba muy detallada, y tanto los fantasmas como Luigi resultaban muy divertidos y bien animados. El objetivo del juego consiste simplemente en ir explorando la mansión e ir haciéndote con el dinero oculto, pero capturando a los distintos pobladores del lugar, en su mayoría fantasmas, gracias a nuestro equipo especial (de una manera similar a la del Ape Escape). Para ello deberemos iluminar a los fantasmas con nuestra linterna para poder ver su núcleo, tras lo cual, deberemos absorberlos con nuestro aspirador fantasmal, cosa más fácil de decir que de hacer ya que se resistirán tratando de huir de cualquier modo y arrastrándonos con ellos por todas las habitaciones. Por supuesto, las pantallas resultan muy variadas, y cada cierto tiempo nos enfrentaremos a un original enemigo de fase, lleno de fantasmal simpatía, tanto en su aspecto como en sus pautas de ataque (sólo hay que ver al gigantesco bebé que hace el papel de primer enemigo).

Sin duda **Pikmin**, el nuevo juego estrella de Shigeru Miyamoto, pasó extrañamente muy desapercibido por la convención, lo cual es una auténtica sorpresa dado que fue el juego más complejo y a la vez adictivo de cuantos se expusieron. A pesar de que gráficamente no es muy impresionante, la jugabilidad del mismo era de lo más divertida. La mecanica del juego consiste en manejar a un pequeño extraterreste con poderes mentales, que con el que debes controlar a diminutos hombres planta para que vayan haciendo diversos trabajos para tí. Lo creais o no, es muy adictivo, y en cuanto te haces con el control del sistema, es un fantástico juego de puzles lleno de acción. No por nada el mismísimo Hideo Kojima, creador de la saga Metal Gear, ha dicho de él que es el mejor juego de Gamecube.

El siguiente juego de la presentación es el Wave Race Blue Storm que, aunque es un buen juego de carreras de motos acuáticas, no demuestra para nada el potecial de la GameCube. Aun asi, el agua esta muy bien realizada, y sorprendentemente en ocasiones puedes incluso ver el fondo del mar. De todos modos es bastante jugable y un buen titulo de salida para los amantes de la velocidad.

Otro de los mejores juegos de la exposición fue el nuevo **Starfox Adventures: Dinosaur Planet**,

El veloz A-Wing es uno de los vehículos que podemos pilotar en la segunda parte de Rogue Squadron.



Wave Race Blue Storm: toda la jugabilidad del Wave Race original unido a una calidad técnica más impresionante aún y un fantástico modo para cuatro jugadores





Pokémon tuvo una habitación para él solito



Así de fácil es usar el Card Reader de Pokémon con la Game Boy Advance

juego desarrollado originalmente para la Nintendo 64 pero que finalmente se decidió realizar para la GameCube. En este caso, el juego resulta muy distinto a las anteriores entregas de la saga, ya que abandona el tema exclusivo del combate de naves para transformarse en un variado juego de aventuras, que, como su nombre indica, esta plagado de dinosaurios. Mientras que en algunas misiones tendremos que continuar con las luchas espaciales, la gran mayoria del juego se ambientará en la superficie del planeta en el que Fox se ha estrellado, donde la jugabilidad se asemejará más al Mario 64 (?). Realmente una autentica maravilla. Tambien apareció en la presentación la segunda parte del Roge Squadron, titulado **Star Wars Rogue Leader**, que para el disfrute de los aficionados mostró una calidad grafica impresionante. Por desgracia, aunque desde luego supone una enorme mejora respecto a la primera parte, no alcanzaba las espectativas creadas por la máquina de Nintendo, siendo probablemente el título menos agraciado de todo el espectáculo. De todos modos, sigue la misma pauta en lo que se refiere a jugabilidad del primero, sólo que con mejores graficos, manteniendo, eso si, escenas tan memorables como el ataque a un destructor imperial.

A medio camino entre un juego de lucha tradicional y uno de plataformas, el **Super Smash Bros Melee** cautivó a practicamente todo el mundo que lo probó, especialmente gracias a la posibilidad que te brindaba de enfrentarte con tus amigos. Graficamente, el juego goza de una inmensa mejora con respecto al original, aunque la jugabilidad peca un poco para los aficionados a juegos de lucha un poco más tradicionales. De todos modos, y aunque el juego no estaba completamente terminado, añadia una divertida modalidad de juego de plataformas que resultaba incluso mucho más divertida que el propio

Starfox Adventures: Dinosaur Planet











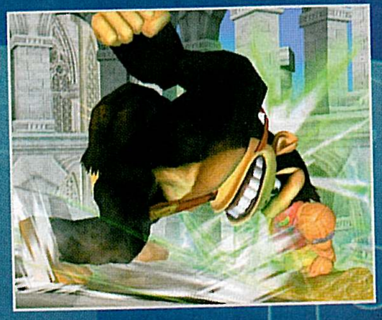


HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
ESTÁS PREPARADO PARA VER REALIZADOS TUS SUEÑOS MÁS HÚMEDOS
NO TE PIERDAS ESTE NÚMERO

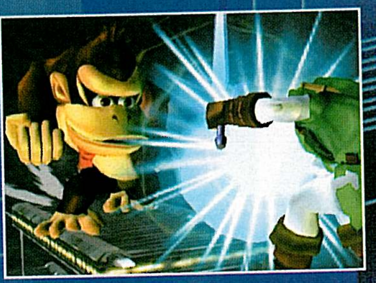


▲ Nintendo ha puesto mucho énfasis en promocionar el uso de la Gameboy Advance como controlador adicional para la Game Cube. ¿Qué podemos esperar de esta revolucionaria conexión?

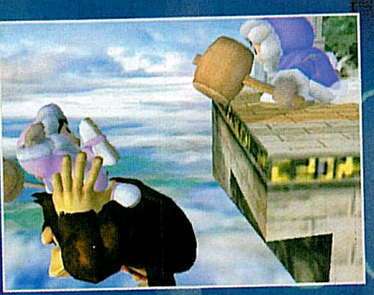
Super Smash Bros Melée ►

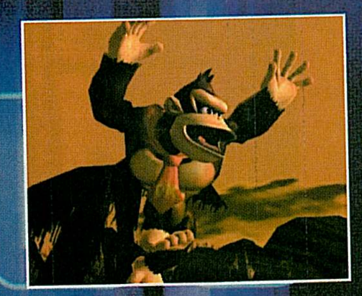












juego de lucha. Desde luego, uno de los títulos que más prometen de la nueva máquina de Nintendo, y que también mayor acogida tuvo por parte del público.
Probablemente el titulo mas decepcionante de la consola fue el **NBA Courtside 2002**, que no aportó ninguna novedad ni a nivel gráfico, donde tan solo que consigue un ligero aprobado, ni en su jugabilidad, inferior incluso a la de otros juegos de baloncesto de la actualidad. A pesar de todo, estos errores podemos achacarlos a que el juego solo era una beta no finalizada, por lo que en su versión definitiva puede haber subsanado estos defectos.
Por desgracia, y aunque la seleccíon de juegos fue bastante buena, todo el mundo se quedo con ganas de ver esos grandes títulos que acaban de ser anunciados pero que no se presentaron, como el nuevo **Zelda** o el **Metroid**, aunque fuera tan solo a título informativo en lugar de jugable.
En lo que respecta a la presentación de las novedades de **Game Boy Advance**, se presentaron algunos títulos de lo más atractivo, con el **Golden Sun**, un tradicional juego de rol pero con gráficos mucho más tradicionales, un Remake del legendario **Sabre Wulf**, o el esperado **Wario Land**.
En la sección de Pokémon, tuvimos la ocasión de ver en funcionamiento el Pokemon Card Reader Advance, del que ya habíamos hablado en números anteriores de la revista. El principal objetivo de este accesorio de la Game Boy Advance consiste en permitirte leer los bordes magnéticos de las cartas de Pokemon, con lo que obtendrás información sobre las deiversas criaturas y mediante la combinación de varias cartas, accesos a distintos minijuegos, que, a pesar de muy simples, resultan adictivos para niños de no muy avanzada edad.
Pero sin duda la mayor novedad concerniente al mundo de Pokémon, ademas del nuevo **Pokemon Crystal**, es la aparición de la consola portátil Mini Pokémon, cuyo tamaño, parecido al de un tamagochi, te permite llevártela a cualquier sitio. Naturalmente no tiene ni la increible potencia de la Game Boy Advance y su pantalla es diminuta y sin color, pero parece cumplir a la perfección el cometido con el que fue desarrollada; divertir a todos los aficionados a Pokemon. Al igual que el Pokemon Card Reader Advance, la Mini Pokémon nos dará acceso a multitud de adictivos minijuegos que sin duda serán el disfrute de los más pequeños.
En definitiva, Nintendo está apostando muy fuerte y en esta ocasión no parece dispuesta, una vez dominado el mercado de las portátiles, dejar escapar en Europa el mercado de las grandes consolas. Sin embargo, los títulos que hasta el momento se han anunciado, con la excepción del Eternal Darkness vuelven a ser todos de un carácter muy infantil, y tendremos que esperar a juegos como el Metroid, el Resident Evil Zero o el nuevo Zelda a explorar con plenitud los límites de este nuevo monstruo.







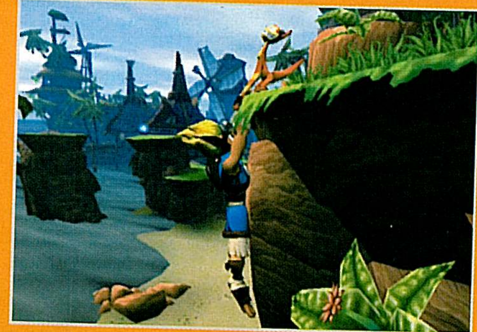


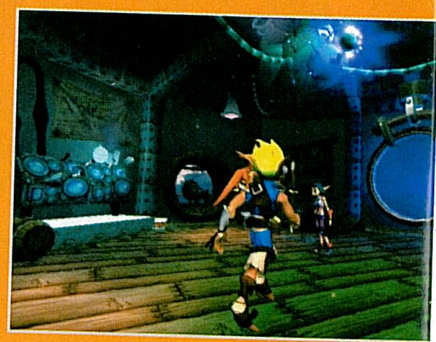
Golden Sun fue una de las novedades presentadas para Gameboy Advance ▲

SONY PARTY 2001









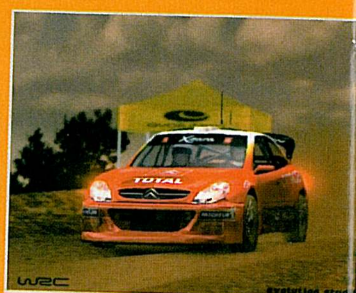


Al igual que Nintendo, este año Sony ha decidido no presentarse al ECTS, pero también ha realizado el pasado día 3 otra fiesta en las afueras de Londres a modo de presentación de sus ultimas novedades... y hay que reconocer que han tirado la casa por la ventana. La celebración se compuso de diversas etapas, primero durante dos horas se nos presentaron un buen número de las novedades aun no aparecidas en Europa, que se encontraban ya finalizadas o betas casi completas de los juegos. Sony no reparó en gastos para hacerlo tan espectacular como fuera necesario, y juegos como el **World Rally Championship** gozaron incluso de dos carcasas de coches, además de gigantescas pantallas, en su presentación. Durante esta parte del evento las compañías de desarrolladores gozaron también de una enorme importancia, ya que había representantes de todas las grandes empresas que exponían juegos, como Namco o Square, consultando a los miembros de la prensa especializada sus opiniones y tomando nota de las distintas sugerencias que se les hiciera. Realmente daba gusto el hecho de que te prestaran atención, ya que te quedabas con la sensa-



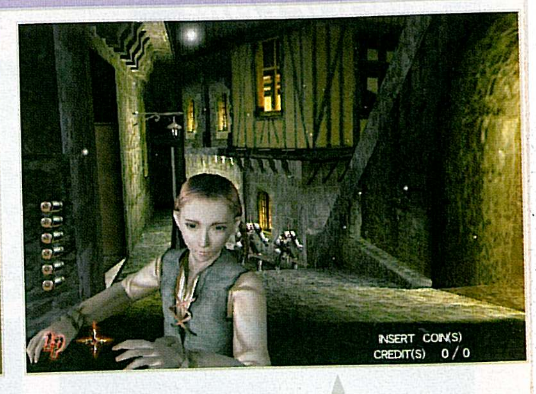












Vampire Night, o dispara al vampiro que si no te muerde









Time Crisis 2, otro de pistolas

Jack & Daxter. ¿Un personaje a la espalda de otro? esto ya lo hemos visto antes...





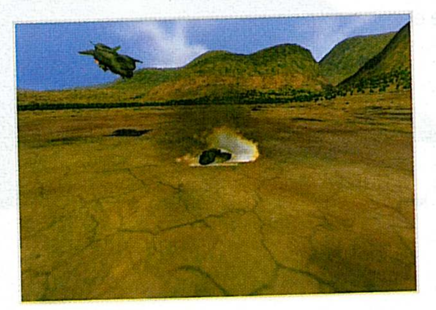


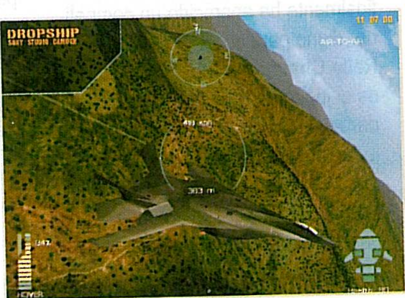
ción de que tomaban en cuenta lo que te decían.
La lista de juegos que se presentaron fue muy extensa, aunque intentaremos ver los distintos títulos muy por encima para haceros una idea de que es lo que nos espera hasta finales de año. El primero de ellos fue el **Vampire Night**, una conversión mas que perfecta del arcade de pistola que desarrollaron conjuntamente Sega y Namco en el que encarnaremos a dos cazadores de vampiros con la misión de liberar una ciudad de las hordas de las tinieblas. Tanto gráficamente como en el apartado técnico, este juego es una genialidad, y obtiene sin mucha dificultad el título de mejor juego de disparo aparecido hasta la fecha para cualquier consola o recreativa. Además del modo arcade, el juego tiene distintas subtramas en las que tendremos que conseguir las distintas peticiones que nos soliciten los habitantes del pueblo.
Siguiendo con el tema de pistolas, Namco también presentó su ya clásico **Time Crisis 2**, que en este caso gozará de un doblaje completo al español desde los menús a cada una de las voces. De nuevo, también se le ha añadido distintas misiones adicionales, como una divertida modalidad para dos pistolas, en el que podremos jugar si gozamos de dos de dichos periféricos. Para acabar con Namco, además del **Klonoa 2**, juego del que os hablamos en el numero anterior, el cuarto y último de los títulos presentados fue nada más y nada menos que el **Ace Combat 4**, que aun teniendo todavía mas aspectos de arcade que de simulador, goza de unos gráficos realmente impresionantes. El juego se perfila como un auténtico monstruo, y los aficionados al género y a la saga quedarán mas que satisfechos con él.
El único juego de aviones que parece capaz de hacerle frente será el **Dropship**, que aun sin gozar de un apartado grafico tan impresionante, tenía mayores elementos estratégicos que su rival, mucho más parecido a un simulador en su planeamiento. La verdad es que promete ser como mínimo muy adictivo, y su jugabilidad satisfará más a los puristas de los simuladores que el Ace Combat. Sin duda, uno de los títulos que recibió mejor acogida por parte del público en general fue el juego de la compañía Naughty Dog: **Jak & Daxter**, un adictivo plataformero tridimensional que, tomando elementos del Mario 64, nos muestra un impresiónate entorno tridimensional sin más cargas que la inicial, y que nos permite movernos con completa libertad por su extenso mundo. Tanto el apartado grafico como el sonoro son sencillamente impresionantes, y la jugabilidad sencillamente fantástica. Podéis estar seguros de que es un juego que dará muchísimo de que hablar.

World Rally Championship, realismo en su máxima expresión

Dropship, ¿triunfará por fin un simulador en una consola?



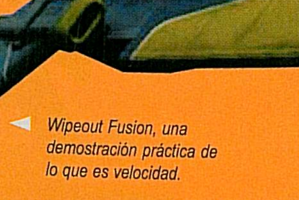




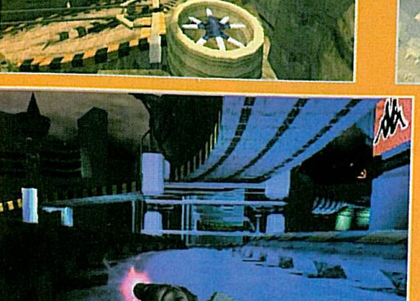






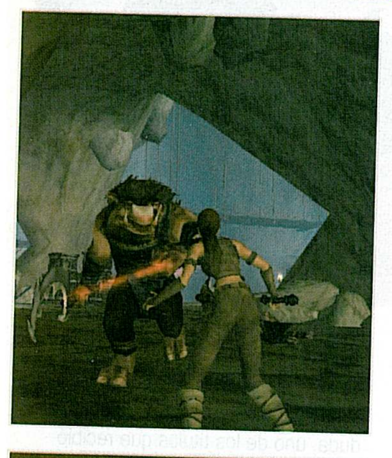


Wipeout Fusion, una demostración práctica de lo que es velocidad.





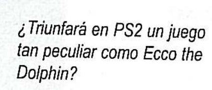






Drakkan 2

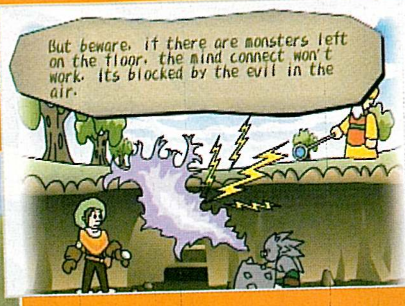
Y todos los aficionados a los juegos de coches están de suerte, ya que finalmente ha aparecido un competidor digno para el GT 3, el **World Rally Championship**, que sin duda es el juego de rallies más impresionante hecho hasta la fecha. Para jugar, era necesario hacer verdaderas colas, ya que su simple presentación ya te hacia sentir con la necesidad de jugar. Los efectos de luz son muy realistas, casi al nivel del GT, y la conducción de los coches varía mucho por el tipo de pista en el que corras. Hay que verlo para creerlo. Tampoco faltó la primera entrega de los Wipeout para la PS2, que bajo el titulo de **Wipeout Fusion** transporta la alta velocidad del futuro a la nueva consola de Sony. El juego no decepcionará a ninguno de sus aficionados, ya que la jugabilidad se conserva de una manera intacta a pesar de la enorme parafernalia que su nuevo apartado gráfico trae consigo. Eso sí, un juego que no podía faltar en la lista de novedades fue la genial continuación del **Parappa the Rapper**, que si bien no ha sufrido demasiados cambios en su apartado gráfico (sigue pudiendo hacerse con una PS one, y es una pena que no se haya enfocado para esa consola), su gracia, dinamismo y ritmo se conserva al mismo nivel que el original, por no decir que incluso superior. Otros juegos, no obstante, pasaron de manera muy desapercibida por parte del público especializado, como la versión de PS2 del **Ecco the Dolphin**, a pesar de que el juego era divertido y tenia una calidad grafica bastante buena. Probablemente se debía a que no era una versión terminada del juego, y solía resetearse cada cierto tiempo. Lo mismo pasaba con el **Drakkan 2**, genial continuación del exitoso juego de PC que mantiene los elementos de rol y acción que dieron fama al primero, pero con mejores escenarios y un acabado más completo. Sin duda, el juego será uno de los grandes títulos de la PS2 dentro de unos meses. El **Head Hunter** también hizo una aparición de manera limitada en la presentación, aunque únicamente como un video no jugable, aunque por lo poco que se vio parece tratarse de un juego que promete bastante, aunque sin alcanzar la sombra del **Metal Gear**. Por supuesto, el esperado **Final Fantasy X** también estuvo presente, pero por desgracia solo la versión japonesa, por lo que no pudimos ver nada del doblaje occidental. Para mayor referencia del juego, os remito al artículo de la sección de A Punto de este mismo número. Finalmente pudimos ver un buen juego futbolero para la PS2, y no es otro que el **Esto es Futbol**, juego que trata de profundizar no solo en un espectacular apartado gráfico sino también en representar al detalle las características de los equipos y de sus jugadores. Desde luego los aficionados al deporte rey poseedores de una PS2 podrán dejar de quejarse y disfrutar con uno de los que sin duda será el juego futbolero del año para la consola de Sony (aunque solo de lo que queda del año...). Para acabar con la PS2, de una manera muy discreta el **Dark Cloud** de Sony tuvo también su hueco en la presentación, aunque fue sin duda el menos jugado de todo el evento. El juego, que a estas alturas ya debe de estar

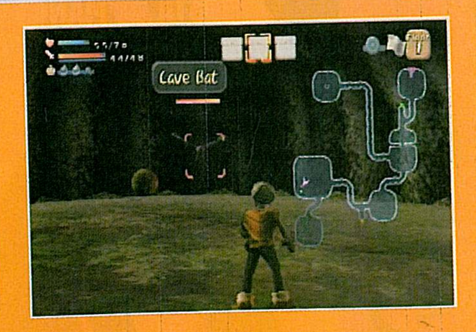


¿Triunfará en PS2 un juego tan peculiar como Ecco the Dolphin?

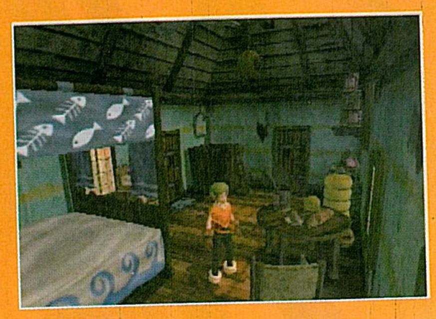
Dark Cloud, la original incursión de Sony en el terreno del Action-RPG



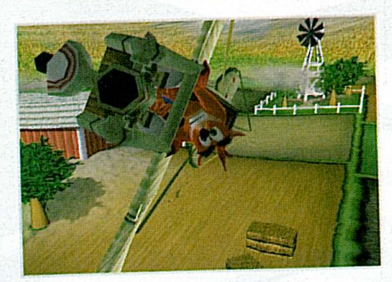
















Crash Bandicoot

en todas las tiendas de España, resulta un poco decepcionante para lo que se esperaba de él, pero sigue siendo un ameno titulo en el limitado número de RPGs de la PS2. Eso sí, aunque la presentación tuvo como estrella absoluta la PS2, no faltó un hueco para un par de títulos de la PSone, ambos basados en ultimas producciones animadas de Disney, **Atlantis**, del que os hablamos el mes pasado, y **Monster Inc**, un curioso pseudo plataformero que no destaca especialmente por nada. Tras pasar unas horas en ellos, precisamente cuando esperábamos que la presentación de títulos había acabado, fue cuando Sony nos sorprendió a todos con una fantástica fiesta en la que grupos de la talla de **Ministry of Sound** o **Eraser** pusieron música a un ambiente decorado al estilo de una película de terror. El espectáculo fue realmente impresionante, incluyendo la posibilidad de montar en atracciones de circo, mientras en dos enormes pantallas se podían ver diversas imágenes de juegos. Pero cuan mayor sería nuestra sorpresa cuando poco después se abrió el acceso a una nueva sala donde pudimos ver y jugar a los últimos títulos del mercado japonés, mas las betas de algunos juegos en desarrollo. Entre ellos estaban juegos como el **Silent Hill 2**, el nuevo **Crash Bandicoot**, o el **Devil May Cry**. Por desgracia, el título mas esperado de la consola tras la aparición del **Final Fantasy X**, el **Metal Gear Solid 2, Sons of Liberty**, fue presentado sin video o metraje adicional al que ya había sido expuesto en el Tokyo Game Show, por lo que todos quedamos muy decepcionados esperando ver más de la obra cumbre de Hideo Kojima. Muy lamentablemente, el otro gran esperado de Konami, el **Silent Hill 2**, seguía encontrándose en una fase muy preliminar de desarrollo, que solo seguía permitiéndote moverte por unos escasos escenarios predeterminados, principalmente por el hospital, y divertirte un rato acabando con las enfermeras demoniacas. Aunque el juego no muestra de momento unos gráficos tan cuida-



La heroina de Drakan2





Silent Hill 2


REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM
DOKAN
ドカン
¿QUÉ HARÍAS SIN NOSOTROS?









Devil May Cry acapara la atención de los usuarios de PS2

dos como el **Metal Gear 2**, la ambientación es incluso mejor que la del primero, y puedo asegurar de que ningún aficionado a los juegos de terror quedará decepcionado por este título. Por su parte, el **Capcom vs SNK 2** hizo su aparición aclarando cualquier duda que pudiera caber sobre la capacidad de la consola en el manejo de sprites 2D y demostrando de paso que los buenos juegos de lucha no necesitan ser tridimensionales para tener un buen apartado gráfico y gran jugabilidad (a pesar de que curiosamente, los escenarios del juego sí son en 3D). Finalmente todos aquellos que deseaban un juego de lucha no poligonal para la PS2 de Sony están de suerte, ya que se trata sin duda de uno de los mejores juegos de lucha de la historia de Capcom. Otro de los grandes títulos de la presentación fue el **Crash Bandicoot, Cortex Revenge**, que continúa con las andanzas del Bandicoot más famoso de la historia de los videojuegos. Siguiendo con su estética pseudo 2D con un fantástico entorno tridimensional, la ultima entrega de la saga toma partido de la PS2 de Sony para hacer un juego con unos fantásticos gráficos y una variada jugabilidad. Por desgracia, el juego se encontraba solo al 50% de su desarrollo, por lo que no contábamos con todas las pantallas y tenía algunos visibles fallos gráficos, como la aparición y desaparición de las cajas y contínuos errores de clipping. Aun así, el juego promete mucho, y todos sus seguidores quedarán muy satisfechos por esta nueva entrega. Pero sin duda el juego más impresionante del evento y que dejó boquiabiertos a todos aquellos que lo vieron sería el **Devil May Cry**. El juego, por decirlo de una manera simple es sencillamente bestial, y más de una persona, y hablamos de prensa especializada, afirmó abiertamente que se trataba del mejor juego que habían visto jamás. Y realmente, aun sin atreverme a ratificar esa afirmación, razones tiene de sobra para ello. Primero de todo el entorno tridimensional es increíble, con unos escenarios de complejidad y acabado nunca vistos. Imaginad un escenario renderizado pero sin serlo realmente, así de impresionante. En cuanto a la jugabilidad, el juego es también una maravilla, pues el protagonista tiene un manejo muy intuitivo y con gran libertad de movimientos, combinación que convierte el **Devil May Cry** en un juego muy superior a un simple Survival Horror, acercándose mas a lo que debería ser un Castlevania en 3D. Realmente impresionante. En definitiva, Sony parece estar aprendiendo la lección y finalmente nos muestra títulos de PS2 que nos dejarán boquiabiertos, después de una etapa inicial sin grandes juegos para su consola. Todo parece indicar que el período que falta hasta final de año va dejar un buen sabor de boca a los afortunados poseedores de una PS2, que finalmente verán cumplidas las expectativas de su consola.



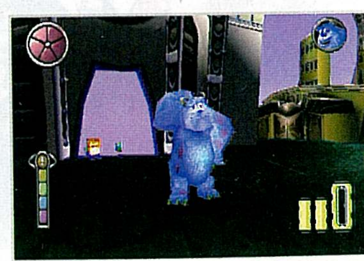


Metal Gear Solid 2, el gran esperado



Monsters, inc.



Como todos los años, los pasados dias 2, 3 y 4 de septiembre se celebró en Londres la convención del videojuego, tambien conocida como ECTS, donde las mas prestigiosas casas de desarrolladores de juegos y de hardware se reunen para mostrar las novedades del mercado y presentarlas al público

ects 2001



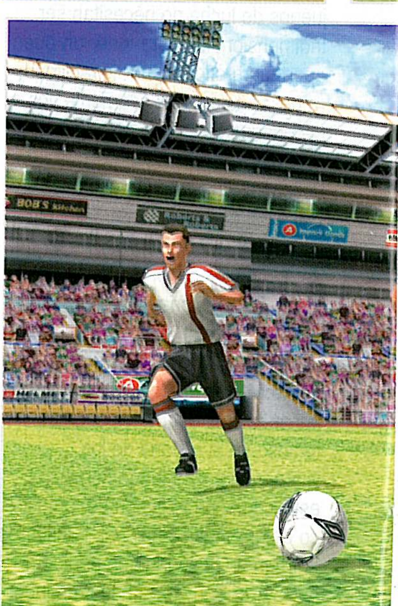




Pero sin duda el acontecimiento mas importante de la convención de este año fue marcado por el hecho de que tres de las compañias mas grandes del sector, como lo son Sony, Nintendo y Microsoft decidieron por causas desconocidas no presentarse al evento, del mismo modo que varios de sus principales desarrolladores, como Konami. Dos de ellas, Sony y Nintendo decidieron celebrar presentaciones por su cuenta, pero lo mas sorprendente de todo fue el hecho de que Microsoft no lo hiciera tambien del mismo modo, presentando al fin en Europa su esperada X Box. De hecho, la unica representación de Microsoft fue un simple stand en el que buscaban gente para trabajar en la compañía, pero algunos desarrolladores si que mostraron parte de sus productos para dicha consola, aunque eso si, funcionando en un PC.

De este modo, dichas ausencias hicieron que este año la representación del mundo de las consolas fuese ligeramente inferior a la del anterior, centrandose asi un poco mas en el mercado del PC. Resulta ademas curioso advertir que las compañias consideran cada vez mas y mas importante el mercado de los juegos Online, que de un modo u otro fueron los que mas sensación causaron.

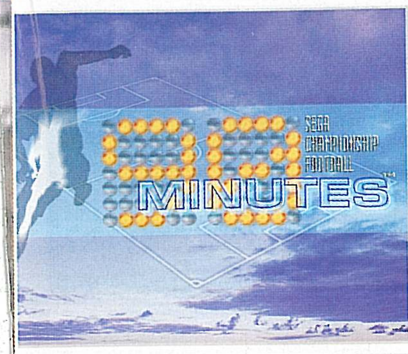
De entre todos los presentes, la compañía a la que resultaba mas dificil acceder fue sin duda **Blizzard** Entertaiment, cuyo stand estaba cerrado y solo recibian a la prensa mediante la presentación de una petición formal. Muy pocos tuvieron la suerte de ver en funcionamiento dos de los juegos mas esperados para PC, **Warcraft III** y **World of Warcraft**. Mientras que el Warcraft III es todo aquello que esperaban los fans de los juegos de estrategia a tiempo real, el World of Warcraft es el primer juego completamente Online de la compañía, que aspira sin duda a convertirse en el que desbancará al Everquest y al Ultima Online de sus tronos.

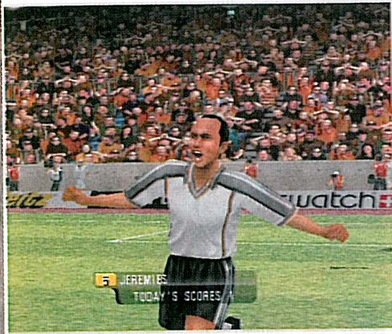


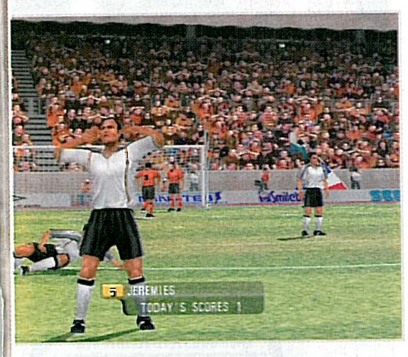
Un suceso que tambien merece

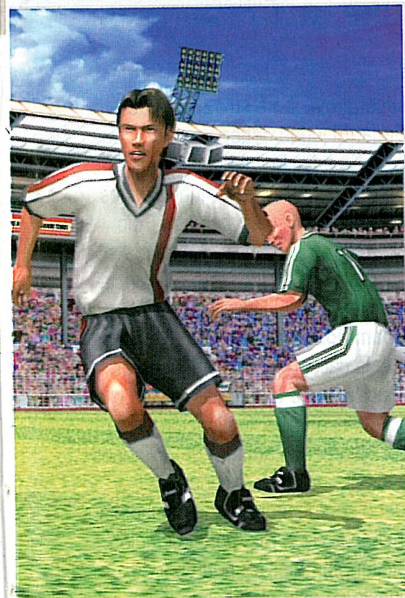


Grandia 2 se pasa a la plataforma PC











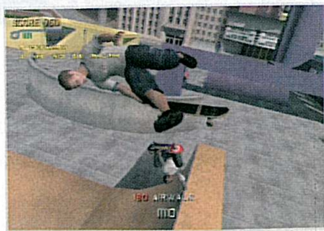
Algunos stands eran así de espectaculares

90 minutes, uno de los últimos lanzamientos para Dreamcast

mención especial fue la enorme presentación que realizaron las compañias koreanas, que trataron de hacerse un hueco en el, según ellos, competitivo pero rico mercado europeo. Sin duda, la especialización de estas compañias fue el juego Online, del que presentarón una infinidad de titulos de calidad sorprendente. Una de ellas, en la que tambien participaba capital japones, nos deleitó presentando adaptaciones de varios juegos de Dreamcast a PC, con titulos tan importantes como el Grandia II. Ademas anunciaron que poseian la licencia para convertir tambien varios juegos de Bandai, como toda la saga de Gundam.

En lo que se refiere a periféricos, la cosa tambien estuvo bastante competida, aunque seria finalmente Logitech quienes se quedarian con el show gracias a sus periferiocos para PC y PS2. Ademas del volante que tenian expuestos y podias probar para tu deleite, nos confesaron el estar trabajando en el primer Pad sin cuerda para la nueva maquina de Sony, con el que esperan revolucinar el mercado de los perifericos de consola.

Naturalmente, también fueron presentadas una gran cantidad de tarjetas gráficas, que mostraban la increíble capacidad de los procesadores de nueva generación. Pero sin duda la que mas nos sorprendió a todos fue la compañía nVidia y su Geforce 3, que fue capaz de renderizar a tiempo real una secuencia de la mismísima pelicula de Final Fantasy. Aunque naturalmente no alcanzaba la calidad de la propia pelicula, se le acercaba bastante, lo que nos da una clara muestra del potencial de dichos chips. Aun mas impresionante, David Kirk, jefe de desarrollo cientifico de nVidia, anunció en rueda de prensa que la proxima generación de targetas graficas







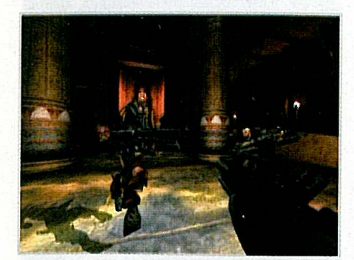








Tony Hawk Pro Skater 3





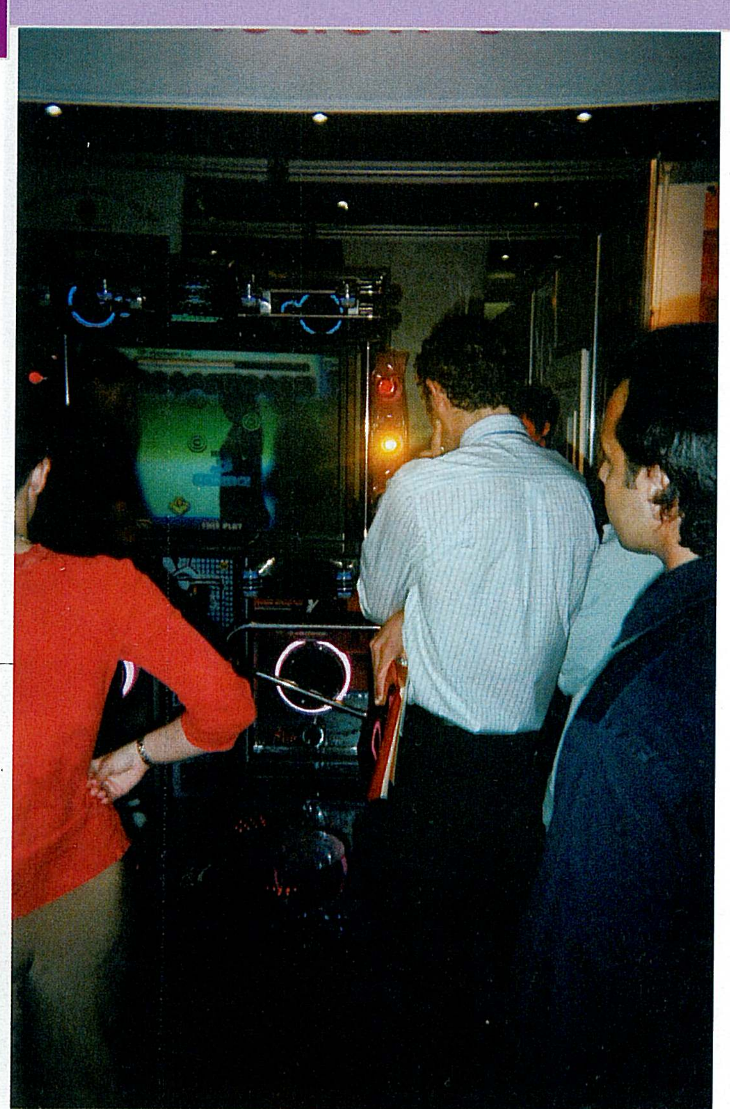










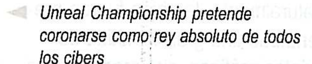




Sorprendentes fueron algunos juegos de los que no teníamos noticias, como estos dos coreanos.

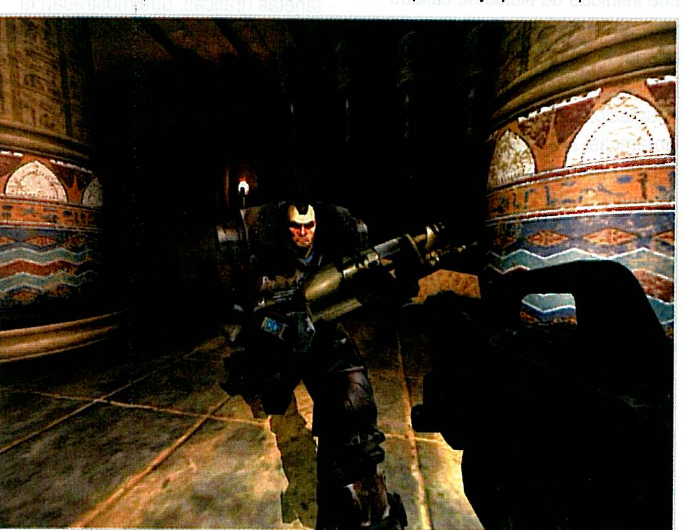


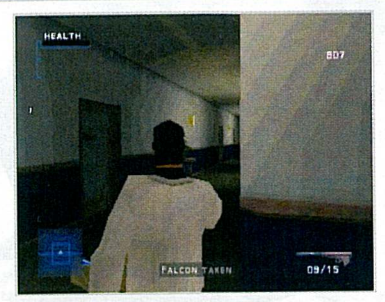
seria muy superior a la de esta, y que podiamos esperar quedarnos boquiabiertos al comprobar sus capacidades.



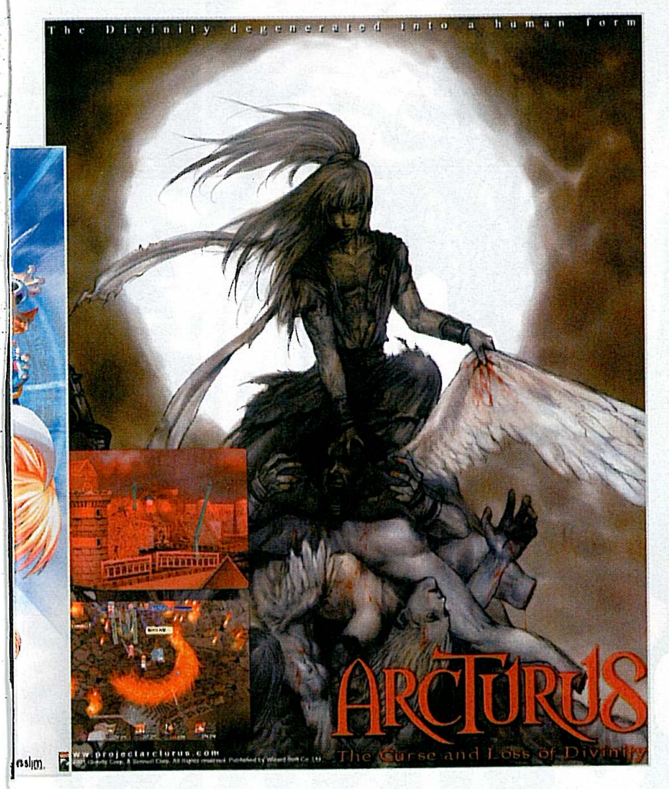
Unreal Championship pretende coronarse como rey absoluto de todos los cibers

La ya agonizante Dreamcast de Sega dio sus ultimos coletazos mostrando el que sin duda será el mejor juego de futbol para la consola, **90 Minutes**. El juego resulta bastante bueno y dejará un buen sabor de boca a aquellos amantes del deporte rey que aun quieran sacar provecho a su 128 bits de Sega. El juego debería aprecer en España a finales del mes que viene. En lo que respecta al mundo de los arcades de primera persona Epic nos mostró el que sin duda seria el principal competidor del ya anunciado Quake IV, el **Unreal Championship**. Hay que reconocer, que la calidad grafica del juego es sencillamente sorprendente, tanto por su avanzada iluminación como por el inmenso numero de poligonos presente en cada escenario. El juego se encuentra en actual desarrollo para la X Box por el estudio Digital Extremes, aunque por supuesto se esta planteando la posibilidad de tambien realizarlo en PC. Y una buena noticia para los amantes de los juegos en los que hace falta dedicar horas y horas. El presidente de Liohead Studios y principal desarrollador del Black & White, Peter Molyneux, anunció junto a la presentación de la



Así de bien quedaba la tercera parte de Syphon Filter



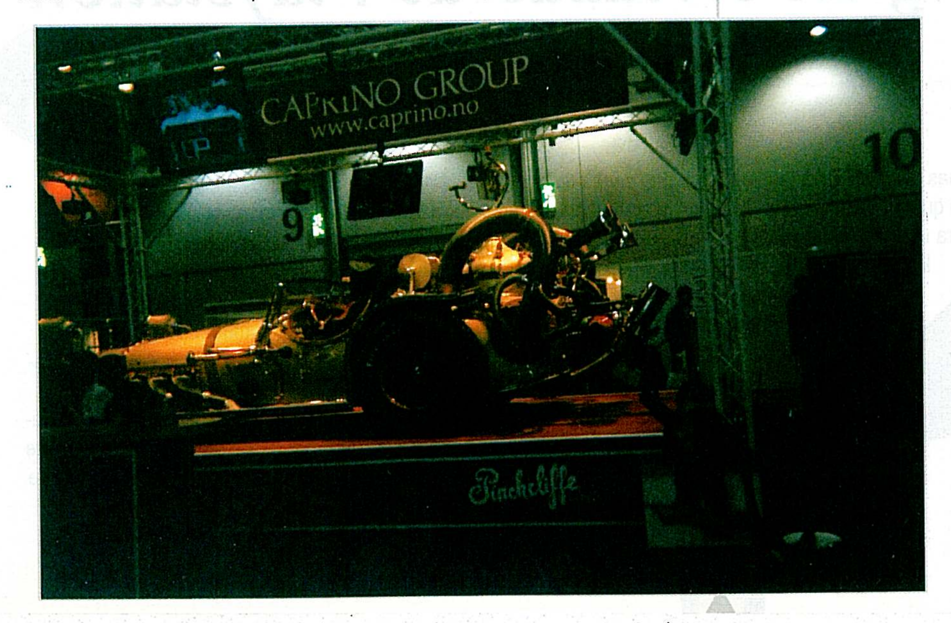




expansión de su popular juego **Black & White: Creature Islands**, que en estos momento se encuentran trabajando en la segunda parte del mismo. En esta ocasión, aunque tambien será convertido a PS2, no se descarta sacar tambien una versión para la X Box de Microsoft.

En definitiva, como cabia esperar el ECTS de este año ha vuelto a ser un evento fantástico para todos los aficionados al mundo de los videojuegos, y hemos podido ver los lanzamientos más esperados del año en Europa.

Pierre Nodoyuna hubiera disfrutado la tira con este coche. Y, pensándolo bien, yo también.



PREMIOS OFICIALES CONCEDIDOS POR EL ECTS

Premio CTW al Marketing: Infogrames, por *Alone in the Dark 4*
Premio MCV al mejor producto británico: Sold Out Software
Premio a la innovación y diseño: Criterion
Premio Edge a la excelencia: PomPom, desarrolladores de *Space Tripper*
Premio al mejor hardware de PC: nVidia Geforce 3
Premio al mejor desarrollador para PC: Bohemia, por *Operation Flashpoint*

PREMIOS CONCEDIDOS POR LOS VISITANTES DE LA WEB ECTS:

Mejor consola: Playstation 2
Mejor hardware de PC: Geforce 3
Mejor juego de consola: *Gran Turismo 3* (Playstation 2)
Mejor juego de PC: *Max Payne*
Mejor compañía: Ubi Soft

PREMIOS CONCEDIDOS POR LOS PERIODISTAS PRESENTES EN EL ECTS:

Mejor juego del show: *Denki Blocks* (Game Boy Advance)
Mejor juego de PC: *Project Nomad*
Mejor juego de consola: *Universal Studios* (GameCube)
Mejor juego de portátil: *Denki Blocks* (Game Boy Advance)
Mejor juego multijugador: *Anarchy Online*

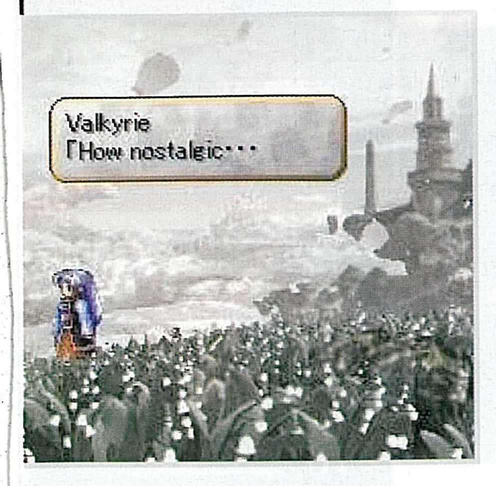


RPG freaks
VALKYRIE PROFILE
el gran olvidado de Playstation

por Carlos B. García

En algunas ocasiones, lamentas mucho que por una razón u otra un juego no haya llegado a España, especialmente si se trata de una saga que te gusta o si parece tener una calidad superior a la media. En otras ocasiones, como esta, simplemente perdemos la posibilidad de jugar a uno de los mejores juegos de rol que se ha hecho, y que por problemas de distribución han pasado desapercibido salvo en Japón y en Estados Unidos. El hecho de que el Valkyrie Profile no llegara a nuestro país ha sido una enorme pérdida para todos los aficionados a los juegos de rol europeos, cosa que deberíamos lamentar profundamente.

Hay muchas maneras de definir el Valkyrie Profile, action-RPG, RPG de plataformas... pero el mejor calificativo posible sería simplemente este: original. Muy pocas veces he llegado a ver un RPG tan innovador en desarrollo, historia y combate como el Valkyrie Profile, al igual que también he visto muy escasos juegos con un apartado gráfico tan













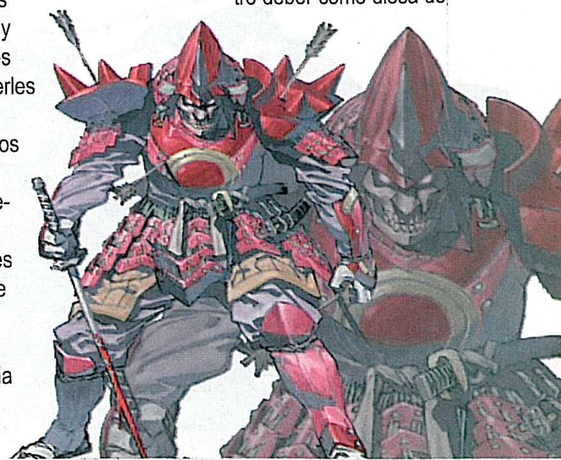


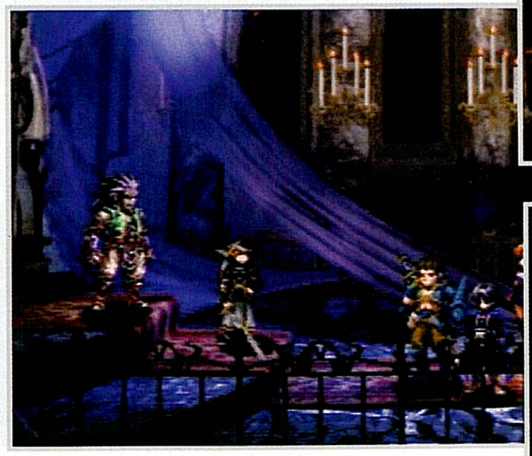
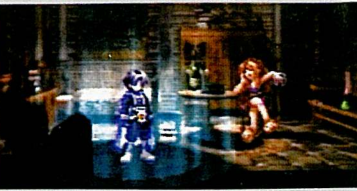
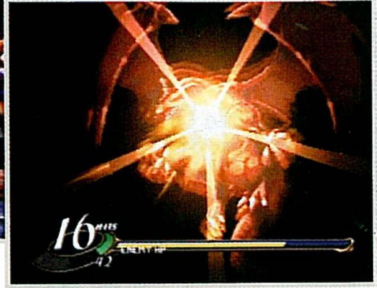


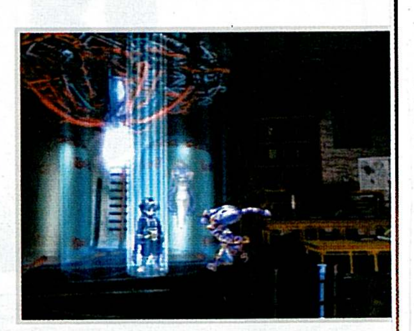
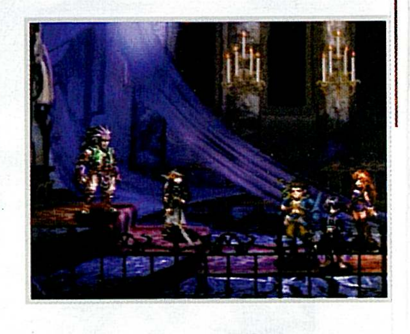
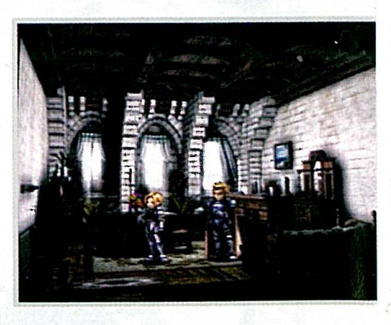
cuidado como en este. A pesar de estar realizado íntegramente en 2D, tiene algunos diseños de personajes sencillamente fabulosos, al igual que unas ilustraciones sencillamente magníficas. Y por si la historia, el desarrollo y el grafismo no fueran suficientes, Valkyrie Profile tiene una de las bandas sonoras mas épicas que he escuchado, superior incluso a la de otros grandes juegos de rol, como los propios Final Fantasy, ya que lo envuelve todo con el ambiente triste y melancólico que caracteriza el juego.

La trama es sencillamente fascinante y cuenta cómo los dioses se acercan al combate final contra los gigantes de hielo, momento en el que se producirá el Ragnarok, o guerra de los cielos, que acabará con todo lo vivo. Para ganar la guerra, Odin y Freya, señores de los dioses, despiertan de su sueño eterno a Leneth Valkyrie, una de las tres diosas de la muerte que controlan el destino del hombre y la envían a Migard, la tierra, a recolectar las almas muertas de los mejores guerreros que puedan servir en la guerra contra los gigantes. De este modo tomaremos el control de Valkyrie, con quien nos dirigiremos a los distintos lugares del mundo donde detectemos dolor, sufrimiento y muerte de grandes almas para ofrecerles convertirse en Einherjar, guerreros de los dioses. Así pues, presenciaremos la caída y muerte de grandes hombres, tanto de aquellos cuyos nombres fueron aclamados en vida como la de pobres desgraciados que actuaron como verdaderos héroes pero nadie recordará. Y entre tragedia y tragedia aprenderemos que en la que en la muerte no hay gloria, solo tristeza, y muy especialmente para aquellos que se quedan atrás...

Pero no solo se trata de reclutar héroes se centrará el juego, ya que Ragnarok se acerca ineludiblemente y deberemos preparar para combatir a estos guerreros en los cielos. Para ello deberemos visitar diversos lugares, como ciudades perdidas y catacumbas para cumplir con nuestro deber como diosa de.




la muerte, y devolver las almas de los No Muertos, también enemigos de los dioses a su lugar en el inframundo. De este modo además prepararemos a nuestros héroes para enviarlos a la guerra divina y servir allí, por mucho que nos duela perder a nuestros mejores personajes durante el resto del juego. Además, ten muy presente que el tiempo para que llegue Ragnarok esta determinado, por lo que cada vez que viajemos a un sitio u otro irán pasando los días, y una vez llegado el momento, preparados o no, estallará la guerra de los cielos. Aun así, hay mucho más oculto tras la aparente monotonía del juego, y poco a poco Valkyrie deberá luchar para averiguar por qué siente amor hacia el joven Lucian, quien cree ver en ella el reflejo de un antiguo amor perdido, y enfrentarse a los maquiavélicos planes de archimago Lezard, que la ama y desea convertirse en un dios a su lado... Pero sobre todo, deberá combatir contra sus propios señores para descubrir lo que Odin y Freya han hecho con ella, y decidir si seguirles o abandonar todo en lo que ha creído. Ten muy presente que el Valkirie Profile no es en absoluto un juego lineal, y serán tus acciones y nada más que ellas las que te permitirán alcanzar uno de sus tres finales, y negar así el destino impuesto por la ley divina o no.

El juego se diferencia en tres secuencias muy distintas. Movimiento por el mundo, que realizaremos con Valkirie surcando los cielos, secuencias de recolección, en las que conseguiremos nuevos personajes y en las que intervendremos muy poco, y por último, caminar por la tierra. Este último se diferencia mucho si lo hacemos en ciudades humanas o en lugares dominados por los no muertos, ya que estos últimos son las mazmorras del juego, en las que actuaremos con en un juego de plataformas: alcanzando diversos lugares gracias al hielo de los muertos que crearemos con nuestros poderes, evitando a los enemigos y poniendo a prueba nuestra capacidad de exploración y habilidad.





La tengo muy larga. La espada, quiero decir... pero he oido decir que Argrin la tiene más larga que yo.

Antes de terminar, no puedo evitar hacer una necesaria mención al soberbio sistema de combate del Valkirie Profile, rápido y original como pocos. El combate consiste en realizar combos mediante la pulsación de los cuatro botones del pad, que representan cada uno de ellos uno de nuestros cuatro personajes y que realizaran las distintas acciones que tengamos seleccionadas para ellos. Romper la guardia de nuestros enemigos suele ser bastante difícil, pero si lo conseguimos deberemos buscar las mejores combinaciones posibles para añadir tantos golpes como podamos después, ya sea mediante magia, espada o proyectiles. Si conseguimos combinar lo suficiente, cargaremos nuestra barra de poder, que nos permitirá realizar un ataque especial que además de ser muy espectacular, destrozará a nuestro enemigo fácilmente. Simple, adictivo y ameno. Si hubieran muchos otros sistemas como este...

Las razones por la que Enix no sacó este juego en Europa son varias, pero principalmente estriban en su falta de buena distribución fuera de Japón y Estados Unidos, lo que les ha hecho sacar solo los títulos que menos riesgos y trabajo pudieran acarrear. Una terrible pena, ya nos hemos perdido uno de los más grandes juegos de rol que se han hecho, y que todos los aficionados al género hubieran querido jugar. Solo nos queda esperar y desear que algún día Enix se decida sacar una continuación para alguna plataforma, y que ese Valkyirie Profile 2 se acerque a la tremenda calidad que tuvo el primero. Si fuera así...

EL CLUB DE LA LUCHA

MARK OF THE WOLVES

por Carlos B. García

Hace ya algún tiempo SNK sorprendió a todo el mundo con la última entrega de su pionera saga de lucha Garou Densetsu (Fatal Fury en occidente) al encargar al equipo que realizó la primera y la segunda parte del Last Blade su desarrollo. El resultado fue verdaderamente excelente y así apareció Garou Mark of the Wolves, uno de los mejores juegos de lucha de la historia de SNK. El juego gozaba de todas las cualidades posibles, buenos gráficos, carismáticos personajes y un buen sistema de lucha, pero aun así no consiguió alcanzar el éxito que se esperaba y merecía. Las razones fueron varias, como el hecho de que SNK entraba entonces en el principio de su periodo de crisis y que la jugabilidad del juego se diferenciaba mucho de la saga estrella de la compañía, King of Fighters. De un modo u otro, con la excepción de la Neo Geo, el Mark of the Wolves no se vio adaptado a ninguna consola (lo que mermó todavía mas su reconocimiento), y pasó desapercibido sin pena ni gloria en los pocos salones recreativos que la tuvieron. Ahora, con su aparición en la Dreamcast como uno de los últimos juegos para la consola de Sega, ha llegado el momento de hacer una mención a esta recreativa prácticamente desconocida.

La historia se ambienta en el 2006, varios años después de la muerte de Geese tras su combate contra Terry. Este, arrepentido por la muerte de su archienemigo, se ocupó de criar y entrenar a su hijo







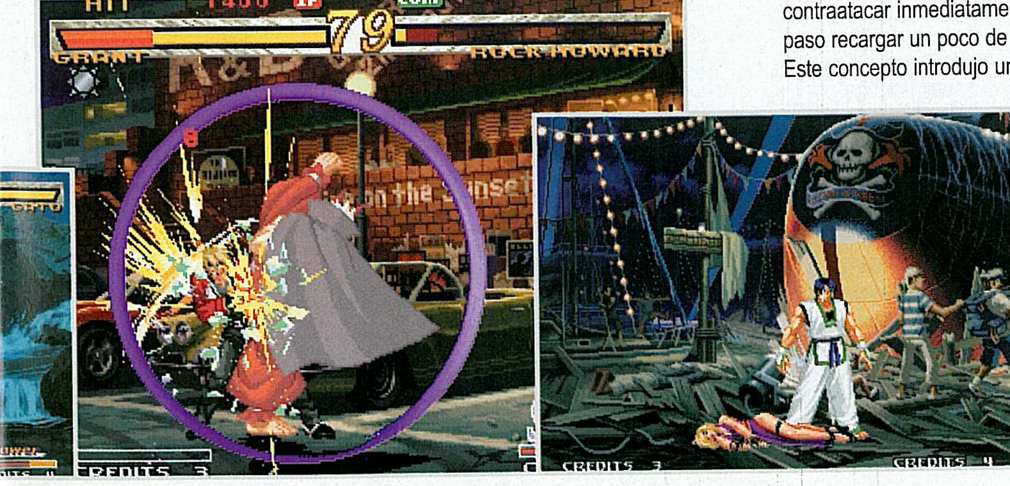


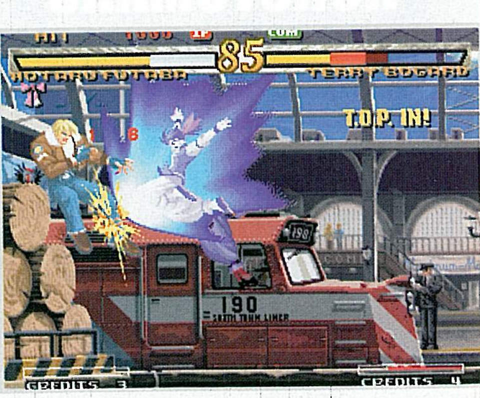






Rock, al que cuidó como si fuese suyo. Años después, se organiza un nuevo King Of Fighter en la ciudad, y un nuevo elenco de luchadores participa por distintos motivos pero un objetivo común, salir victoriosos del mismo.
Gráficamente el juego es bueno, y más teniendo en cuenta que todavía utiliza la vieja placa de MVS de Neo Geo. Tanto los escenarios como la animación de los personajes está muy lograda, y fluyen de una manera más natural de lo que lo han hecho en ningún otro juego que utilizase esa placa. Los especiales son realmente espectaculares, empleando enormes sprites y explosiones de un modo impresionante. Por desgracia la calidad gráfica costó el terrible precio de limitar el número de luchadores por razones de memoria, reduciéndolo a tan solo catorce.
La música y el sonido también estaban cuidados, pero sin alcanzar el elevado nivel que los compositores de SNK habían logrado para su saga King of Fighters.
Pero el apartado más curioso del juego fue sin duda la jugabilidad, que combinaba elementos de combinaciones al más puro estilo KOF con otros elementos de juegos propios de Capcom, creando un resultado más que agradable a la hora de jugar. El más fundamental fue un aspecto que se había empleado en la saga del Street Fighter 3, la posibilidad de bloquear los golpes, aunque en este caso se les denominó Just Defend. La idea consistía en prever los golpes de tu adversario, permitiendo detenerlos y contraatacar inmediatamente y de paso recargar un poco de tu vida. Este concepto introdujo una nueva dimensión al juego, que requería mucha mas táctica y reflejos que cualquier otro juego de lucha hasta la fecha.
Por desgracia, a pesar de que el final del juego promete necesariamente una continuación, los problemas económicos que ha atravesado SNK últimamente le ha hecho imposible realizarla, por lo que lo único que podemos hacer ahora es esperar que una vez que han conseguido salir un poco del bache, decidan desarrollar la continuación de este fabuloso juego y que consiga el reconocimiento que merece.





ROCK HOWARD



Es el héroe del juego. Es el único hijo de Geese Hooward que fue criado por Terry tras la muerte de su padre. Como personaje es excepcionalmente versátil, ya que combina movimientos de ambos luchadores. Con Counters, Raising Takle, Reppukens y movimientos de cosecha propia, hacen de Rock un luchador muy completo. La razón que le mueve a entrar en el campeonato es descubrir quien es su madre, y probar a Terry que ya no es un niño.

TERRY BOGARD



El legendario protagonista del Fatal Fury regresa sin que parezcan importarle los años. Salvo por la carencia de su Rising Takle, es el mismo personaje de siempre, solo que con mayor velocidad y preferencia en sus golpes. Desde luego uno de los mejores personajes a elegir.

KIM DONG HWAN



Es el primero de los hijos de Kim Kaphwan que sigue con dedicación el camino de la justicia de su padre. Sus movimientos son parecidos a los de su progenitores, pero con algunos con autoguardia y combinaciones muy simples y poderosas. En campeonatos japoneses, se le considera uno de los tres mejores personajes del juego. De hecho, el campeón japonés lo empleó para ganar el último torneo.

BONNE JENET



Esta joven pirata sustituye a Mai en lo que respecta a la chica voluptuosa de la saga. La única razón por la que entra en el torneo es porque se siente atraída por la posibilidad de robar al patrocinador, que se rumorea que es un hombre muy rico. Su estilo de combate es muy defensivo y demoledor, a pesar de su apariencia, combinado una gran preferencia aérea con buenos ataques de proyectiles.

MARCO RODRIGUEZ



Es el alumno mas aventajado de Ryo Sakazaki, protagonista de la saga Art Of Fighting, que entra en el torneo para probar la superioridad del karate kyokugenryu. Su estilo de lucha es muy parecido así al de Ryo, con una terrible prioridad y daño en sus golpes. Es el tercero de los favoritos en los torneos japoneses.

HOKUTOMARU



Este joven ninja ha sido entrenado por Mai y Andy, por lo que es el sucesor de la escuela Shiranui. Como luchador es bastante completo, pero carece de auténticos puntos fuertes en su estilo de combate, y el alcance de sus golpes es escaso. Entra al torneo por orden de Andy como prueba final.

FREEMAN



Freeman es un psicópata asesino que solo encuentra diversión matando, por lo que encuentra el torneo como una nueva oportunidad de divertirse un rato matando. Como luchador es excepcionalmente completo, con gran prioridad y velocidad en sus golpes y un enorme arsenal de combinaciones para seguir los golpes.



KIM JAE HOON

El segundo de los hijos de Kim no le gusta seguir el camino de su padre. Aunque de buen corazón, solo piensa en divertirse tanto como pueda, especialmente fastidiando a su hermano. Su estilo de lucha es muy distinto al de Kim y al de su hermano, empleando trucos y golpes sucios. Prácticamente todos sus golpes le permiten combinar alguna otra técnica, aunque una vez te has acostumbrado a ellos, es bastante predecible.



HOTARU FUTABA

Esta jovencita experta en kung fu se encuentra buscando a su hermano, quien despareció misteriosamente hace unos años. Entra al torneo atraída por el rumor de que es Gato uno de los luchadores que participan. Como luchadora es muy completa y tiene una buena selección de magias, dejando como única debilidad su pobreza de golpes físicos.



GATO

Hermano de Hotaro, Gato entra en el torneo con la esperanza de probarse a sí mismo y de paso matar a su odiado padre, ya que piensa que puede ser el patrocinador. Como personaje es excepcionalmente complejo de dominar, muy probablemente el más difícil del juego, a causa de su extraño tipo de técnicas. No obstante, goza de la ventaja que una vez lo dominas, es considerado en los torneos como otros de los tres favoritos.

THE GRIFFON MASK



También llamado Tizok, este luchador enmascarado entra al torneó para probar que es el más grande de los luchadores. En cierta medida, Griffon es lo que podríamos considerar el personaje de cogidas del juego. Aunque sus golpes tienen una potencia devastadora, su velocidad es escasa, pero si consigue atraparte con su cogida especial, puede fácilmente arrebatarte casi el 30% de tu vida.

KEVIN RIAN



Este joven policía participa en el torneo para descubrir qué se oculta detrás del organizador, del que se sospecha que es un señor del crimen. Como luchador, a pesar del ridículo aspecto de sus técnicas, es bastante completo, aunque carece de nada que lo haga especialmente sobresaliente.

GRANT



El primero de los enemigos finales, Grant se llama a sí mismo el Mártir del Poder, ya que su enorme energía oscura lo está matando. Como campeón del torneo, participa por orden su amigo Kain, a quien debe lealtad en virtud de un pacto que ambos y la madre de Rock hicieron hace tiempo. Sin duda, es el mejor de todos los personajes, tanto por la variedad de sus técnicas como por su resistencia y fuerza. Pero claro, por algo es un enemigo final.

KAIN R. HEINLEIN



Hermano de la madre de Rock, Kain se hizo con el imperio de Geese para hacer realidad el misterioso legado de este, que sin duda guarda alguna relación con los oscuros poderes que consumen a Rock. La principal baza de Kain como luchador es la velocidad con la que lanza sus proyectiles, que al poder enviarlos hacia distintos ángulos, sirven también como antiaéreos. Adicionalmente, todos sus golpes fisicos tienen preferencia sobre los de cualquier otro personaje, pero es lo que se puede esperar de un enemigo final.

LA ANTOLOGÍA DEL INTERÉS

por ManiacBoy

TEST DEL COUNTERSTRIKE-MANIACO.

El Counter-Strike, esa epidemia que se reparte día a día, afectando cada vez mas a las mentes de cada vez mas personas. Aquí en Ready! os ofrecemos la oportunidad de conocer si estas afectados y hasta que punto con este sencillo "test" de 10 preguntas.

1 - Cuando te levantas por la mañana...
- A) Desayunas y te vas al trabajo / Instituto, etc...
- B) Das unas vueltas en la cama y pides 5 minutos mas.
- C) Compras munición y blindaje y gritas "Go go go!"

2 - Cuando terminas de hacer tus "necesidades" en el WC...
- A) Sales sigilosamente para que nadie sepa que has sido tu.
- B) Te regocijas de tu obra.
- C) Gritas , "Bomb has been planted..."

3 - Cuando llegas tarde...
- A) Coges un Taxi.
- B) Te vas en bici.
- C) Desenfundas el cuchillo, todo el mundo sabe que con el cuchillo en la mano se corre más.

4 - Cuando intentas ligar en una discoteca...
- A) Le invitas a unas copas.
- B) Bailas para seducirle.
- C) Pulsas "Usar" para que te siga.

5 - Cuanto tu hermano/a usa tu habitación para cualquier menester...
- A) Le invitas amablemente a retirarse antes de que le tires por la ventana.
- B) Sonríes y te descalzas esperando a que se marche.
- C) Le llamas Camper y votas para que le Kickeen del mapa.

6 - Cuando estas en el parking de un supermercado tras las compras...
- A) Descargas tranquilamente la compra en tu coche.
- B) Sacas tus 100 pts del carrito y dejas las compra en tu coche.
- C) Te diriges al coche dando saltos, y cuando llegas a el te agachas y lo abres mirando a todos lados.

7 - Cuando tu novia te pregunta si le quieres, le respondes...
- A) "Claro que si, amor..."
- B) "Si."
- C) "Affirmative"

8 - Cuando llegan navidades pides...
- A) Un ordenador nuevo, una PlayStation 2, Una DreamCast, y un cepillo
- B) Un nuevo y flamante coche Full Equip.
- C) Una M249 (5, 1), blindaje, night vision goggles, y una Desert Eagle.

9 - Cuando haces cola en el super...
- A) Te das una vuelta para que la cola baje.
- B) Esperas pacientemente tu turno, y miras alrededor.
- C) Arrojas un bote de fabada al grito de "FIRE IN THE HOLE!" para disuadirles.

10 - Finalmente, cuando tienes poco dinero...
- A) Buscas algún trabajo para conseguir un dinero extra.
- B) Vendes tu colección de calcetines de personajes históricos.
- C) Compras una Dessert Eagle (el arma de los campeones) por ser una buena opción cuando no hay dinero.

Si a la gran mayoría de las preguntas, has respondido con la letra "C", ten por seguro que necesitas ayuda psicológica urgente, y que debes hablar con tu novia al respecto. Algunos ya lo hemos hecho y nos ha servido de mucho, ¿Verdad Señor Sombrero? "Team, fall back!!"...

JUEGOS PERDIDOS O LARGAMENTE ANUNCIADOS

los juegos más esperados

Metal Gear Solid2: Sons of Liberty (PS2)
Devil May Cry (PS2)
Final Fantasy X (PS2) INVIERNO
Final Fantasy XI
Stuntman (PS2) 2002
Sin & Punishment (N64)
Guilty Gear X (DC)
Headhunter (DC)
Wario Land 4 (GBA)
Warcraft III (PC) INVIERNO
Baldur's Gate Dark Alliance (PS2)
Mario Sunshine (NGC) VERANO 2002
Zelda (NGC) NAVIDADES 2002



por Closed

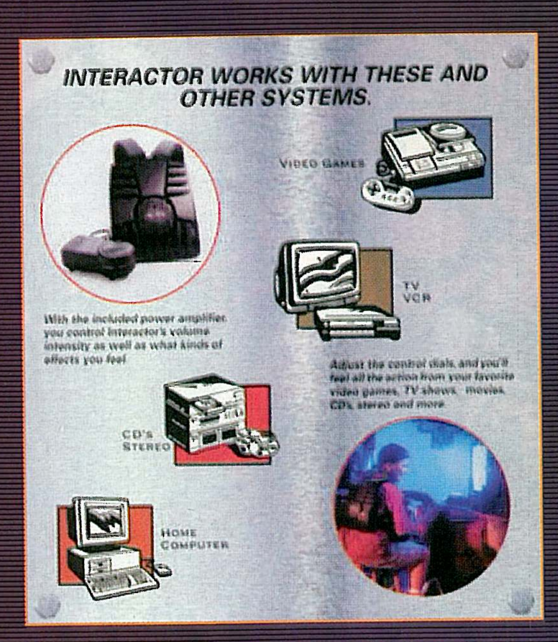
LA MODA MATRIX EN LOS VIDEOJUEGOS

Si bien hace un tiempo ya se estrenó la película MATRIX, creando un gran revuelo en el mundo del cine y la televisión, teniendo una gran influencia y creando una "moda" de estilo de imagen y narrativa visual. Quién no ha visto parodias de la escena de Trinity hasta aburrirse en películas como *«el gigoló»* o la más reciente *«Shrëk»* esto, claro o el anuncio de cierto coche, cierta academia de idiomas, etc... Pero, claro, esto no se podía quedar aquí, en el mundo del videojuego, cada vez más ligado a la televisión y al cine, no podía faltar la moda Matrix. Una clara muestra de esto, si no más su máximo exponente en la actualidad es el juego de primera persona Max Payne, en el que se ha incluido como principal novedad la tecla "Bullet time", con la que obtenemos una ralentización propia de la película, camaras impresionantes, explosiones y balas que marcan trayectoria desgarrando el aire, algo que normalmente el ojo humano sería incapaz de percibir.
En realidad este no es el primer juego en incorporar la estética Matrix, antes ya, en el video promocional del Metal Gear 2, uno de los más representativos de la "demo" es cuando Olga te dispara al caer el cuchillo al suelo. Una imagen a camara lenta de la trayectoria de las balas, fallando el blanco por escasos milimetros. Por supuesto la moda se va a imponer y no es de extrañar que en relativamente poco tiempo empiecen a aparecer más y más juegos que incorporen el look Matrix.

PERIFÉRICOS ABSURDOS QUE NOS HACÍAN MORIRNOS DE RISA

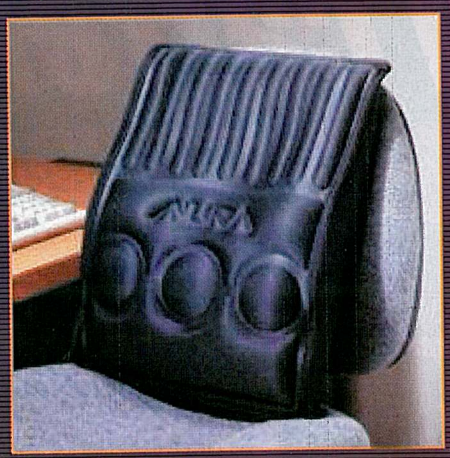
el absurdiférico del mes:

AURA INTERACTOR



Un chaleco que, mediante ultrasonidos, era capaz de propinarte «golpes» cada vez que en un juego eras alcanzado por una bala o un puñetazo. Pensábamos que este periférico había pasado a mejor vida, pero nos ha sorprendido ver que.. ¡todavía se vende!. De hecho del modelo inicial se ha pasado a varios modelos con diferentes características (esto quiere decir que ha tenido mucho éxito). Lo mejor es la posibilidad de combinarlo con otros accesorios para, digamos, obtener una experiencia virtual completa. Al ya citado ejemplo de los videojuegos se añaden posibilidades tales como conectarlo a la televisión (imagínate el susto cada vez que pasan a los anuncios en antena 3), al vídeo (a ver qué tipo de películas ves con este chaleco, pillín) o a equipos hi-fi (menudo subidón sin salir de casa...)









GANADORES CONCURSO FUR FIGHTERS

¿Creiais que nos habíamos olvidado, eh? Aquí están los tres ganadores del de un juego Fur Fighters Viggo's Revenge:

- **Pedro Javier Navarro Borja (Altea, Alicante)**
- **Abraham Ortega Hernández (Albacete)**
- **Ramón Guitart Rosines (Cervera, Lleida)**

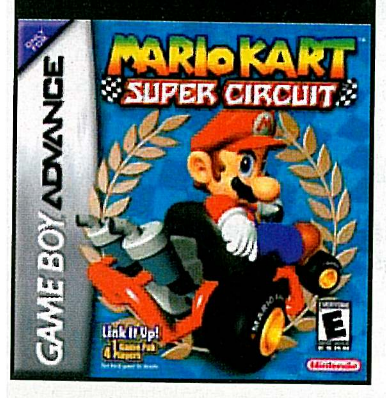
¡Enhorabuena a los ganadores!

La carrera del siglo

Aprovechando la salida al mercado de Mario Kart Super Circuit, rendiremos un merecido homenaje a la saga Mario Kart. Alabada por muchos como uno de los mejores juegos multijugador de la historia en todas sus versiones, Mario Kart creó una escuela que todos han imitado con mayor o menor suerte. Descubre la magia de esta saga.

por Ricar González

- ·**super mario kart** (nintendo, 1992)
- ·**mario kart 64** (nintendo, 1996)
- ·**mario kart super circuit** (nintendo, 2001)



Precedentes: más cine

Se puede decir que los juegos de karts nacieron con en 1992 con **Super Mario Kart**. Uno de los primeros juegos pensados y programados ex-profeso para ser jugados en modo multijugador. Hasta entonces no encontramos ningún juego parecido, excepto quizá el Rally X (Namco,1980) un juego de Arcade donde, conduciendo un bólido eras perseguido por otros coches y podías despistarlos utilizando artimañas como humo o manchas de aceite. A pesar de que les hemos llamado juegos de karts (debido a que Mario Kart fue el que creó el género), los karts no son estrictamente necesarios. En realidad incluiremos dentro de esta denominación a todos los juegos en los que, además de la carrera, lo principal sea el uso de regalos y, especialmente, el buen humor. En cualquier caso, las influencias más claras se ven en el cine, con películas como **La Carrera del Siglo** (Blake Edwards, 1965 - película que da nombre a esta sección), dibujos animados como **Los Autos Locos** (Hanna - Barbera, 1968), la saga de **Herbie** producida en los años 70 por Walt Disney o **Los Locos de Cannonball** (Hal Needham, 1981). En todas ellas se utilizan los trucos más cutres para ganar carreras en lo que, al fin y al cabo, lo que cuenta es la diversión. Tal y como sucede en estos juegos.

El éxito de **Super Mario Kart** fue



Un simulador: Sega PC Formula Karts

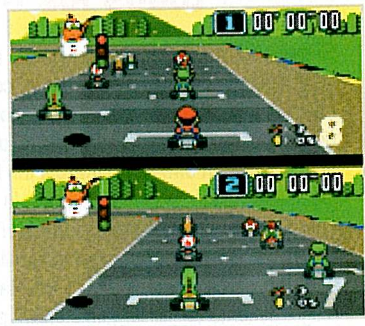


películas como éstas captan perfectamente el espíritu de la saga Mario Kart. Lo más importante: unos personajes disparatados, mucho sentido del humor y los trucos más infames nunca vistos para ganar una carrera.

Mario Kart y sus protagonistas. Sus gráficos han quedado desfasados. Su jugabilidad no.

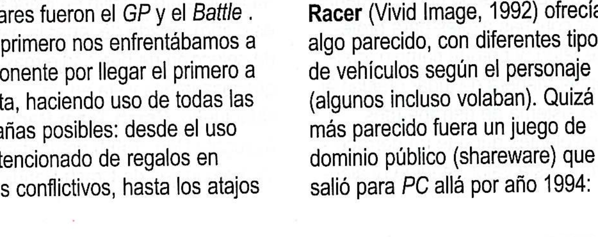








bastante sonado. Era un prodigio de jugabilidad. El desarrollo era bien simple: a través de una serie de circuitos nos enfrentábamos a nuestros rivales recolectando objetos (plátanos, rayos, conchas verdes, conchas rojas...) que podíamos utilizar como armas contra nuestros adversarios. Los piques entre amigos no cesaban. Bastaba con aprender a controlar un poco el derrape de nuestro kart, tener suerte a la hora de coger un regalo y elegir el momento justo para utilizarlo. Esta combinación habilidad-suerte resultó ser una bomba de adicción y a **Super Mario Kart** empezaron a salirle clones por todas partes. Los modos más populares fueron el *GP* y el *Battle* . En el primero nos enfrentábamos a un oponente por llegar el primero a la meta, haciendo uso de todas las artimañas posibles: desde el uso malintencionado de regalos en puntos conflictivos, hasta los atajos más rastreros (famoso es el atajo de la pluma en Ghost Valley). Todo vale con tal de llegar el primero a la meta. En el modo *battle*, la velocidad daba lo mismo. Lo importante era romper las defensas de nuestro adversario en una arena de combate, utilizando para ello los items recolectados por el camino. Conchazos, platanazos, pisotones, atropellos... el más gamberro gana. Así de simple.



Los clones

No tardaron mucho en aparecer multitud de juegos que se apuntaron al género que Nintendo acababa de crear. También en *SNES*, **Street Racer** (Vivid Image, 1992) ofrecía algo parecido, con diferentes tipos de vehículos según el personaje (algunos incluso volaban). Quizá el más parecido fuera un juego de dominio público (shareware) que salió para *PC* allá por año 1994: **Wacky Wheels** de Apogee, con animalillos como protagonistas y realmente divertido en modo multijugador (en vez de conchas se lanzaban erizos). Por su parte, *Sega*, con quien *Nintendo* llevaba una sana competencia por aquellos tiempos, lanzó la que sería la primera versión de un juego de karts para una portátil: **Sonic Drift** y **Sonic Drift2** para *Game Gear*. Las carreras con personajillos graciosos estaban empezando a saturarlo todo. Por otra parte, no existían juegos realistas de karts hasta que llegaron **Karts Superkarts Special** (Manic Media, 1995) y **Sega Formula Karts** (Sega, 1996), los únicos en los que predominaba la simulación. Lo cierto es que los simuladores de karts nunca han sido ninguna maravilla (compañías, aquí tenéis filón...) y carecían de los elementos jugables que ofrecían **Super Mario Kart** y todos sus clones. Un ejemplo de innovación fue el **SonicR**, un



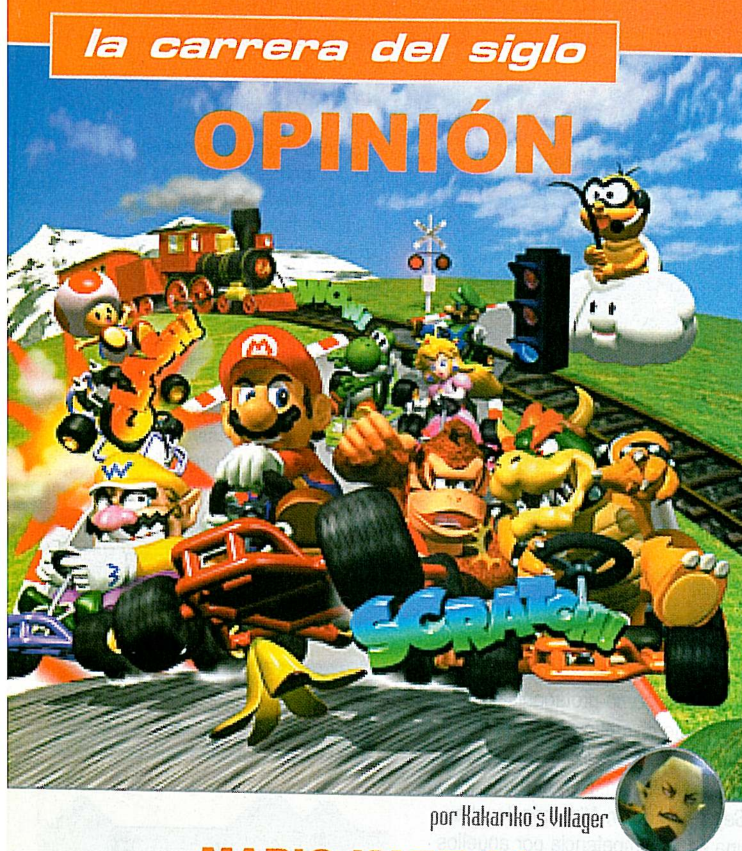
MARIO Y LOS KARTS

Por razones ajenas a mi voluntad (yo no tenía una SNES), llegué tarde a conocer Super Mario Kart. Algo había oido sobre su modo multijugador: la gente que lo había probado le encantaba. Las revistas inglesas no dejaban de decir que era el juego más jugable de la historia. Por eso me ha ilusionado especialmente que se incluyan los circuitos originales en el Mario Kart Super Circuit, para los pobres desdichados que nos quedamos a mitad juego o no lo jugamos lo suficiente. Si te perdiste uno de los mejores juegos de la historia, ahora tienes una nueva oportunidad para jugarlo.

OPINIÓN



OPINIÓN



por Kakariko's Villager

MARIO KART 64 ¿el mejor multijugador de todos los tiempos?

Si después de 5 años sigues jugando a este juego con tus amigos prácticamente todos los días, seguro que, como yo, opinarás que es el mejor juego multijugador de todos los tiempos. Más de una vez te habrás parado a pensar cómo es posible que un juego tenga tanta vida. Pues muy sencillo, ningún otro juego mezcla tan bien diversión, originalidad y jugabilidad. Pero, sin lugar a dudas, lo más sorprendente es la progresión que ofrece. A medida que pasan los años, el juego te gusta cada vez más y más. Aprendes aspectos como la utilización de los regalos con mucha calidad, cómo lanzar a tus rivales plátanos hacia adelante o incluso diagonalmente desde larga distancia, plantar regalos falsos justo sobre los verdaderos (bien disimulados), lanzar las conchas con rebote sobre zonas estrechas y un largo etcétera, con lo cual tus amiguitos, viendo su impotencia y tu total superioridad no cesarán de decirte que es pura coña, que has configurado el mando de una forma especial, o que su mando responde 18 segundos tarde (mi mando va mal = excusa más mala y más antigua en el mundo de los videojuegos), en fin, qué te voy a contar.

Lo más gracioso del juego es cuando alguien se come un regalo tuyo (tu personaje se ríe) bien: entonces coge el amiguete de turno que se lo ha comido y dice:¡Pero qué dices, ese plátano lo he plantado yo en la vuelta anterior! Sí claro, por eso se descojona mi personaje. O las injusticias, ¿qué me dices de la injusticias? Típica partida en la que estás dando pal pelo a tus colegas y, de repente, en la última vuelta en Wario Stadium, le toca un rayo, te tira por el barranquillo, te gana y te suelta que ha corrido de lujo y merecía ganar. Qué poca vergüenza.

En fin, podría pasarme la vida escribiendo batallitas que seguramente son muy similares a las vuestras, así que, sin más dilación os dejo que entrenéis, porque aun os quedan mil cosas que aprender y para aquellos que posean un cartucho de Mario Kart 64 y lo tienen lleno de telarañas y abandonado (esta gente existe, de verdad) no sabéis lo que os estáis perdiendo; rápido, reunid a tres amigos y comenzad a jugar... ¡Venga! ¿A qué estáis esperando?




Wacky Wheels aproximó al PC las carreras tipo MK

Street Racer (SNES)



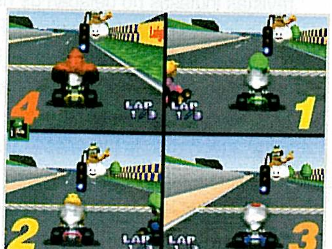
juego de carreras donde cada uno iba como podía (unos a pie, otros en coche...), lo que se agradecía en un panorama casi por completo saturado.

La revolución

No cabe duda de que **Super Mario Kart** marcó una época en jugones de todo el mundo. A pesar de ser también un clon, **Mario Kart 64** (Nintendo, 1997) fue una revolución en los juegos de karts. Por varios motivos: Introdujo las partidas a 4 jugadores (cada partida se convierte en una fiesta donde hay que llevar cocacolas, palomitas, etc. y donde la gente hace oscuras alianzas para destronar a los más rápidos), multiplicaba los usos de los objetos originales (se pueden tirar conchas hacia atrás, plátanos hacia adelante, utilizar conchas azules para protegerse, etc.), y porque cambió totalmente la manera de jugar gracias al nuevo sistema de derrape (dos contravolantes durante un derrape = 1 turbo). Este valor añadido (y algunos otros como la utilización de rebufos y trompos) crean una curva de dificultad perfecta que hace que el juego, en lugar de quedarse desfasado con el tiempo, vaya ganando en jugabilidad y adicción. **Mario Kart 64** es, a medida que pasan los años, cada vez mejor y mejor. No se hacen muchos juegos que puedan presumir de lo mismo.

Más clones

Habiendo revolucionado el género de nuevo, la secuela de **Super Mario Kart** también tuvo sus clones, esta vez casi todos de una calidad indiscutible. **Diddy Kong Racing** (Rare, 1997) representó otra vuelta de tuerca, añadiendo aviones y hovercrafts y un impresionante modo aventura para un solo jugador (algo un tanto insólito en juegos de este tipo), aparte de tener la pantalla de selección de personaje más graciosa jamás vista en un videojuego. **Crash Team Racing** (Naughty Dog, 1999) presentaba a los personajes de Crash Bandicoot

Mario Kart 64





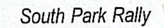
Diddy Kong Racing

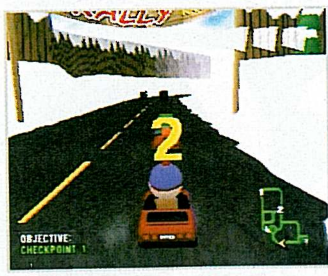
Sonic R

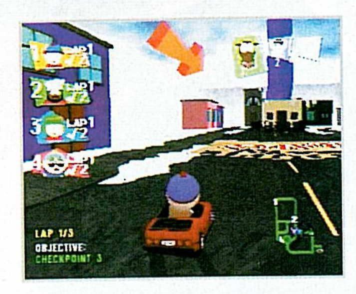




South Park Rally







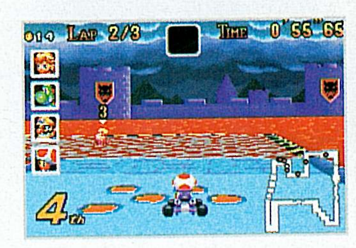
Mario Kart Super Circuit











enfrentados en carreras disparatadas al más puro estilo MK, también con la posibilidad de correr una aventura en solitario. **Mickey's Speedway USA** (Rare, 2000) aportaba pocas novedades a las carreras de karts, salvo un aspecto gráfico espléndido y unos personajes Disney a la caza de la banda de las comadrejas. Durante todo este tiempo, los items utilizados en las carreras han evolucionando hasta encontrarnos con armas tan estrafalarias como en **South Park Rally** (Acclaim, 1999) donde podemos disparar vacas locas o caras de Saddam Hussein, **Wacky Races** (Infogrames, 2001) con los autos locos de protagonistas (¿cómo puede ser que nadie hubiera sacado un juego de los autos locos antes?) y armas tan especiales como troncos o bolas de chicle.

Mario Kart Super Circuit

Después de este repaso, poco queda ya que decir sobre **Mario Kart Super Circuit,** salvo que es un híbrido entre la versión original aparecida para SNES y la anterior de Nintendo64. Su jugabilidad mezcla elementos del **Super Mario Kart** (derrape sencillo, recolección de monedas para aumentar la velocidad...) con otros del **Mario Kart 64** (utilización de los regalos, partidas de 4 jugadores, mismos modos de juego y protagonistas...) para crear un juego excelente que va a hacer las delicias de todos los que lo prueben. Y lo que es más importante: introduce el mundo de Mario Kart en una consola multitudinaria como es la Gameboy Advance, así que ya no teneis excusa para no ir practicando.

Futuro

Nos han quedado varios juegos en el tintero, pero no hay tiempo para más: **Speed Freaks**, **Super Bombad Racing**, **Konami Crazy Racers**... y muchos más que comparten la misma mecánica y se rigen por las mismas normas que los juegos aquí comentados. Y todavía no sabemos mucho sobre **Donkey Kong Racing** y **Mario Kart Gamecube**, apenas un par de videos promocionales en el caso del primero y un video con modelos 3D en el segundo. Yo apenas puedo esperar después de ver los videos, pero creo que no hay más remedio. Habrá que seguir comiéndose las uñas.





Crash Team Racing

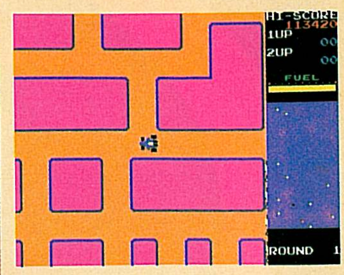




Mickey's Speedway USA

retro

RALLY X



(Namco, 1980) Uno de los primeros juegos en los que podías desentenderte de la conducción y dejar regalos (ese humo...) a los demás coches. Tu objetivo era conseguir todas las banderas de la pantalla sin chocarte (como en el Dodge'em, snif).

la respuesta

¿Cuál es el vehiculo más casposo y/o ridículo que habéis tenido la oportunidad de conducir en un videojuego?:

El carro lleno de paja de Need For Speed2 (Gaizka Echebe, *via e-mail*)

la pregunta del mes

La pregunta clave de este mes es: **¿Cual es la curva o parte de un circuito en particular que más odias?** (p.e: el barranco de Wario Stadium en Mario Kart64)

envíad vuestras respuestas vía e-mail a: rgvilar@terra.es o por correo ordinario a «La carrera del siglo» Berserker S.L. c/Almudaina 21 bajo M5, 46007 Valencia. No os olvideis de votar por vuestros 5 juegos de carreras favoritos, que con los que tenemos aquí no podemos hacer aun una lista decente (va ganando Mario Kart, y no es coña!!)

Juegos de Cartas Coleccionables

ARENA

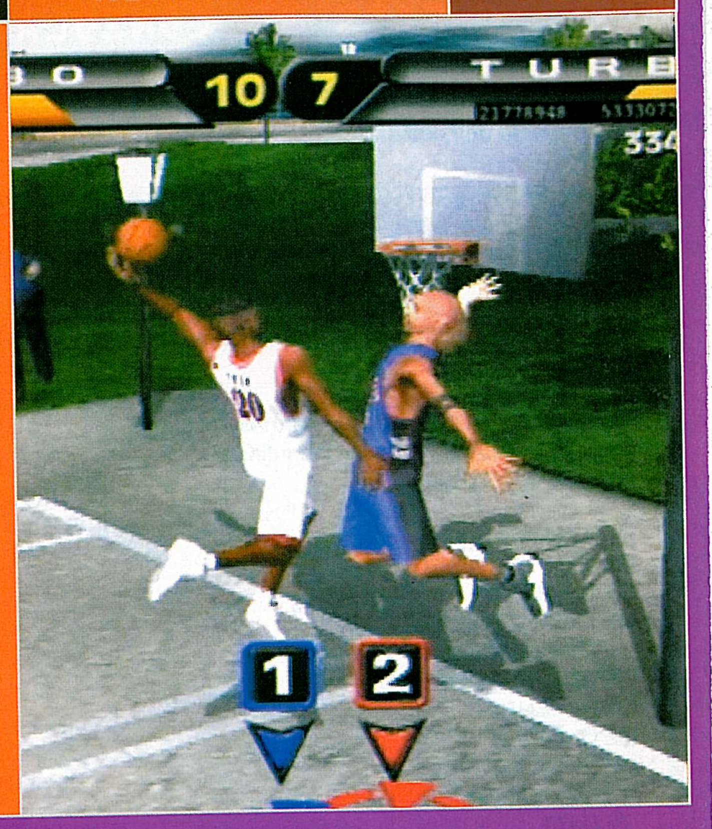
Rompiedo Moldes

VARIOS

NBA STREET — PS2

Las siguientes combinaciones debes de pulsarlas en la pantalla de Versus:

Para jugar en modo Beach Ball,; Triangulo, circulo.
Para Jugar con cabezones: Triangulo; Circulo, Equis X2
Para el modo Tiros Fáciles: Cuadrado X4, Triangulo, Circulo X2, Equis
Para disponer de Turbo infinito: Cuadrado X2, Triangulo, Circulo X3
Para el modo de menos bloqueos: Cuadrado X2, Circulo X3
Para el modo de menos Gamebreakers: Cuadrado X3, Triangulo, Circulo X2, Equis X 3
Para el modo de menos robos: Cuadrado, Triangulo X3, Circulo X4, Equis X2
Para el modo Mega Dunking; Cuadrado X3, Triangulo, Circulo X4
Para el modo de mas Gamebreakers: Cuadrado X3, Circulo
Para el modo de Sin 2 puntos: Cuadrado, Triangulo X4, Circulo X3, Equis X2
Para el modo de Sin Alley-oops: Cuadrado X3, Triangulo X3, Equis X3
Para el modo de Sin mates: Cuadrado X3 , Triangulo X3, Circulo, Equis X2
Para el modo Sin Gamebrakers: Cuadrado X3, Circulo, Equis X2
Para jugar con cabezas pequeñas: Cuadrado X4, Triangulo X4, Equis X3
Para jugar con jugadores pequeños: Cuadrado X4, Triangulo X2, Circulo X4, Equis X2



VARIOS

TWISTED METAL BLACK — PS2

Ataque especial alternativo de Axel:
Cuando cargas el especial, pulsa rápidamente arriba 3 veces. Axel recogerá las ruedas y las empujará, entonces puedes hacer un poderosísimo ataque de embestida.

Si quieres tener todo ilimitado para aplastar a tus contrincantes sin tener que preocuparte demasiado: mantén apretados los cuatro botones laterales (L1,L2,R1,R2) u pulsa Arriba, Triangulo, izquierda, circulo., un mensaje te aparecerá en la pantalla si lo haces bien.



CONTROL DE CÁMARA

KONAMI KRAZY RACERS — GBA

Después de ganar una carrera, o llegar por lo menos entre los tres primeros, puedes controlar la camara de repetición y ver el circuito desde todos los angulos posibles.

Cuando los tiempos y los puntos desaparezcan, mantén apretado el boton B. Esto bloqueará la camara en tu jugador. Ahora, usando el pad, pulsa arriba, abajo, izquierda o derecha para rotar la camara o moverla Si subes la camara muy arriba, tendrás una perfecta panorámica de todo el circuito.



CHEATS DE CONSOLA

MAX PAYNE

PC

Aquí te damos la forma de introducir unos cuantos Cheats por si se te atraganta un poco el juego:

Recuerda que para poder introducirlos debes editar el acceso directo para que quede tal que así:
C:\<Directorio de juego>\MAXPAYNE.EXE_-DEVELOPER

Después ejecuta el juego e inicia una partida, dentro de la partida presiona F12 y podrás introducir cualquiera de estos cheats:

GOD: modo dios.
GETALLWEAPONS: todas las armas del juego
GETINFINITEAMMO: munición infinita
GETHEALTH: botiquín

O, si quieres alguna arma en concreto:
GETBASEBALLBAT
GETBERETTA
GETBERETTADUAL
GETBULLETTIME
GETCOLTCOMMANDO
GETGRENADE
GETINGRAM
GETINGRAMDUAL
GETJACKHAMMER
GETM79
GETMP5
GETPAINKILLERS
GETSAWEDSHOTGUN
GETSNIPER
GETPUMPSHOTGUN



PANTALLA SECRETA

Fijaos, es fácil, inicia una partida a máxima dificultad, os lo pasáis, y se cargara el área en cuanto acabe la última secuencia de vídeo del juego. (Sencillo, ¿verdad?).

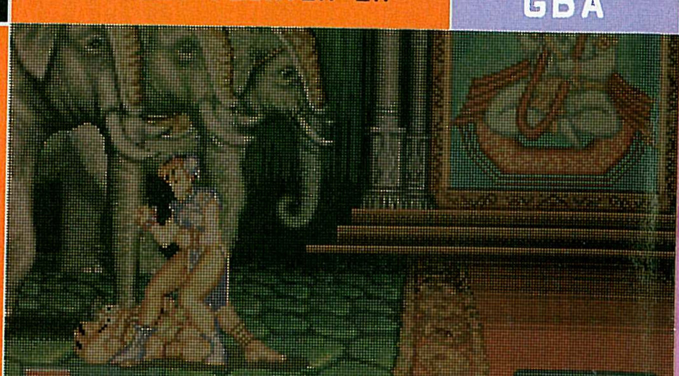
Varios

STREET FIGHTER 2X

GBA



Técnicas especiales fáciles:
Mientras estés en el modo de un jugador, pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A. Si lo has hecho bien, escucharas un sonido. Ahora podrás realizar las técnicas especiales mediante combinaciones simples.
Por ejemplo, si juegas con Ryu, ahora con basta pulsar adelante y puño para lanzar el Hadoken.
Jugar con Gouki
Consigue 5000 puntos para desbloquearlo.
Jugar con Shin Gouki
Consigue 9999 puntos para desbloquearlo.



Conseguir un buen Ejercito

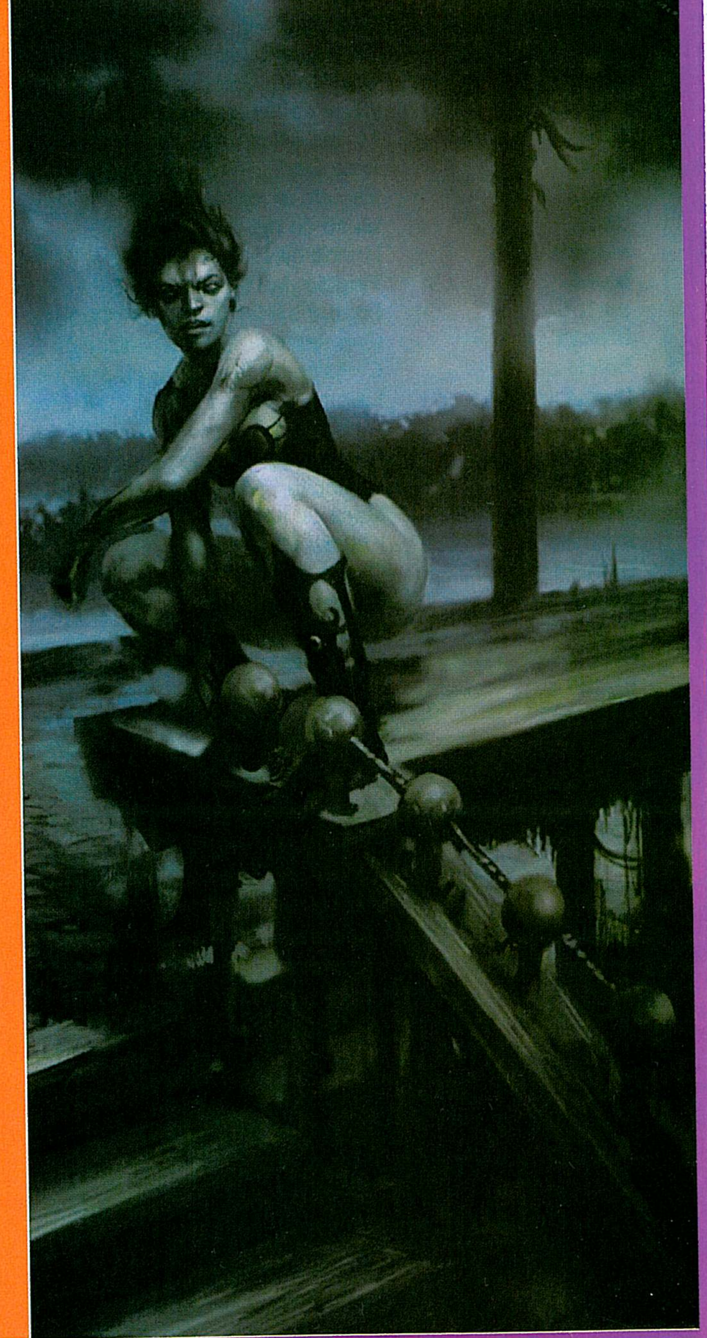
HEROES OF MIGHT & MAGIC — GBA

Para conseguir un ejercito ejemplar, Empieza con el bárbaro, y consigue varios villanos. Esto es bastante sencillo en Arcathia. Construye un horrible ejercito con piqueros, nómadas, caballeros, arqueros y hombres lagarto. Si consigues tener un ejercito de más de 400 hombres lagartos es posible acabar con dragones en tres golpes.



CHEATS DE CONSOLA

BALDUR'S GATE: THRONE OF BHAAL — PC



Activar el modo Cheat

Create una copia de el archivo Baldur.ini que encontrarás en el directorio en el que instalaste el juego.Esto en realidad no es necesario aunque sí recomendable. Edita el archivo original "Baldur.ini" y añade la línea "Debug Mode=1" debajo de la que pone "[Program Options]". Cuando empieces a jugar, pulsa CTRL+ESPACIO para activar la consola. Introduce entonces cualquiera de los siguientes códigos, acéptalo con INTRO y vuelve a pulsar CTRL+ESPACIO para cerrar la consola.

Teclas de Cheat

Activa la consola, y escribe CLUAConsole:EnableCheatKeys(). Con esto activaras las teclas de Cheat.

Efecto	**Tecla**
Curar al personaje	CTRL+R
Teletransportar al grupo (Scottie....)	CTRL+J
Curar y quitar conjuros dañinos sobre los personajes	CTRL+T
Matar a la criatura seleccionada	CTRL+Y
Cambiar la C.A. del personaje	CTRL+1
Cambiar al siguiente modelo de personaje	CTRL+6
Cambiar al anterior modelo de personaje	CTRL+7
Establecer los PX del personaje elegido	CLUAConsole:SetCurrentXP("<número de puntos>")
Establecer el oro disponible	CLUAConsole:AddGold("<Número de piezas de oro>")
Mapa completo	CLUAConsole:ExploreArea()
Crear Monstruo	CLUAConsole:CreateCreature("<Nombre del Monstruo>")
Crear Ítem	CLUAConsole:CreateItem("<Nombre del Ítem>",<Número>)

Nombre de los Bichejos

Estos son los nombres que tienes que introducir en el <nombre del monstruo> en el código CLUAConsole:CreateCreature("<Nombre del Monstruo>").

Nombre del monstruo	**Bicho que sale**
Dragblac	Dragón Negro
Icsalcol	Salamandra Azul
Gendji01	Djinni
Uddrow27	Guerrero Drow
Mumgre01	Momia Mayor
Vammat01	Vampiro Adulto
Mindfl01	Desuellamentes
Mistho01	Niebla asesina
Dragred	Dragón Rojo
Dragsil	Dragón Plateado
Skelwa01	Esqueleto Guerrero

Nombre de items

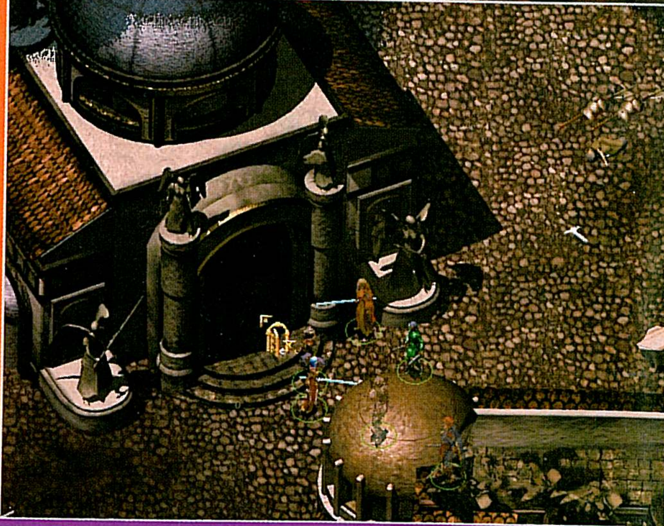
CHEATS DE CONSOLA

BALDUR'S GATE: THRONE OF BHAAL — PC

Al igual que los nombres de los bichos, esto es para introducirlo en el campo <Nombre del Ítem> en el comando **CLUAConsole:CreateItem(«*<nombre del ítem>*»).**

Nombre del ítem	Objeto creado
amul26	Amuleto de velocidad
sw1h61	Angurvadal +5 (Espada Larga)
chan19	Mallas élficas de Asliferund +5
quiver06	Saco de plenitud +2
bolt09	Pivote +3
blun23	Garrote de hueso +2, +3 Contra no muertos
boot10	Botas de Velocidad
bull06	Bala +4
sw2h19	Carsomyr +6
chan07	Cota de mallas +3
blun27	Garrote de detonación +5
dagg22	Daga de las estrellas +5
clolth	Mallas élficas oscuras
bow21	Arco Darkfire +5 (Arco corto)
shld31	Escudo MetalNegro+4
deck	Mazo de muchas cosas
slng09	Honda de Erinne +5
blun30	Flagelo de las Edades +5
sw1h63	Foebane +5 (Espada Bastarda)
brac21	Guanteletes de especialización Extra
belt11	Cinturón de fuerza de gigante de Fuego
leat24	La armadura del maestro +6
halb12	Alabarda +3
clck31	Manto de protección mejorado +2
sper12	El pincho de Ixil +6
chan 10	Malla de justa +4
sw1h75	Katana +3
helm14	Casco de Kiel
xbow18	Ballesta ligera+3
blun34	Estrella vespertina +3
sw1h65	Purificadora +5 (Espada bastarda)
staf24	Cetro +3
quiver03	Carcaj de Plenitud +2
halb11	Ravager +6
ring42	Anillo de invisibilidad mejorada
ring41	Anillo de Protección+3
hamm11	Martillo Rúnico +6
sw1h76	Cimitarra +3
staf23	Cetro de serpiente +2
bow26	Arco corto +3
sw1h59	Espada corta de la mascara +5
dagg10	Daga TomaAlmas
staf09	Cetro de Comando
ring37	Anillo de tormenta
blun29	Estrella de tormenta +5
bow23	Taralash +5 (Arco Largo)
helm30	Capucha de ladrón
brac26	Brazales de Tzu-Zan
wand19	Varita de aplastar
wand18	Varita de golpe de conjuro
Hamm12	Martillo de Guerra +3
chan 20	Escama de dragón blanco
sw1h66	Yamato +4









En nuestro CD ROM de portada podrás encontrar montones de videos con los futuros lanzamientos para todas las nuevas consolas y PC. El funcionamiento del CD es automático si tienes la función Autorun activada en tu sistema.

Requerimientos mínimos: ordenador PC o compatible (mínimo 486) con 8 Megas de RAM y sistema operativo Windows 95/98/ME.

